因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

赠日本游戏展VCD

6

2001.5.15

定价：7.50元

特别企划

GBA超酷特辑

格斗必杀特辑

零点爆炸新闻：

★GAMECUBE宣布延期 任天堂旧病复发

★世嘉召开股东大会 正式加盟GAMECUBE

菜鸟作战室

幻想传说 GBC

梦幻之星 DC

RPG工具4 PS

樱大战3·LIPS全解 DC

机战α外传（上） PS

鬼武者 PS2

生化危机·代号维罗尼卡（小说） DC

勇者斗恶龙7 PS

菜鸟速递通

PS2 模拟公园2001

PS2 梦幻骑士2

PS2 寂静岭2

PS 盗墓者5

DC 索尼克冒险2

DC 死亡火枪OX

GBA 风之克罗诺亚

内蒙古人民出版社



美丽人生美丽梦·风言风语菜鸟版

编辑手札

有的时候，游戏是无法使人有所感动的；有的时候，游戏也会给人带来莫名的感动。

风林真是有点迷茫。

游戏不能重视画面？

前几天，重新玩了玩 N64 的“水上摩托 64”，突然发现了一些令人诧异的东西。那水的波浪翻滚、波光闪闪的效果竟是那样奇妙。这是多年前的老游戏了，记得在 N64 刚推出的时候在北京就已经见到了，好象当时并没有这么震惊于就当时而言超突出的画面效果，反倒将注意力都集中在那妙不可言的手柄上了。如今重拾旧作，却没想到会是如此的惊讶。好象连 DC 的游戏也没有能表现出如此的效果，那驰骋于水上的感觉与操作时的逼真，我实在是无法形容了！我并不是在说 N64 的性能有多么强，相反，利用 N64 的机能很好的表现出了大海的效果，而这对于本作来说绝对是必要的。如果，水面是平平整整的话相信就什么也感觉不到了。



出色的画面，是目前每款游戏必须具备的。

即将发售的 NGC 与 XBOX 都将领导今后游戏画面的潮流，从目前看占上风的应该是后者。风林已经彻底的感觉到了比尔老大的金钱力量，堆也要堆出好画面。当然，一厢情愿没有用，玩家买不买帐很难说。至少日本业界就盛传 XBOX 必退的谣言，毫无根据的话风林向来左耳进右耳冒。倒是任天堂一幅不屑于顾的嘴脸让人多了几分敬畏。山内大爷的铁腕还能不能支撑今后的任天堂……想着想着，看到了新闻中正在播放“口袋妖怪金·银”在欧洲登陆的景象，孩子们天真的笑脸简直就像在庆贺自己的生日。据说当天的盛况可以用“席卷”来形容，风林感叹任天堂淘金手段的厉害。任天堂——似乎再一次牢牢的刻在了人们的心中。今年的 9 月，是否能够一切顺利呢？我很想知道……

体验游戏的快乐，

好象不是说说那么容易的……

天语

将 GBA 的“玛莉 A”打到 7－2，被卡在最后部分出不去，耳边是玩家反应游戏“暴难”的呼声一浪高过一浪，于是本人决心重新打过，在 5－3 关后半，重又感觉到不逊第七大关的难度。虽然《FAMI 通》上曾登了一期攻略（攻略中图片上的角色都是三五十条命的），但是只有前两大关，不知后面部分何时能够刊出？也好在菜鸟通上进行总结……在这种情况下，拿出了 8 年前的 26 合一卡，放在 GB 上使用，效果出乎意料的好，诸位可放心使用（不必刻意配色，用原配“绿＋红”蛮好）。电池是耗了不少，但一想到 GBC 上诸多大作（如瓦里奥），觉得当务之急是去批发一箱“南孚碱电”……



彩火



总算从朋友那里要回了自己心爱的 DC 原装手柄，赶紧玩了玩 DC。可能很久没玩游戏的缘故，看到游戏机的画面，倍感亲切和感动……

时间对于孩子来说好象是永远用不完的，但对长大的人来讲，却像金子一样宝贵。任时间流逝是一种非常奢侈的享受，而且这种享受对任何人都平等。只要生命还有脉动，人就可以在不知不觉中浪费……

这些是在凌晨赶工《游戏批评》的空闲时突然显现的感悟。想想许多同学、朋友都在继续学习以充实自己，更觉得刚刚快乐的时光有一种罪恶。但生命的真谛应该拒绝快乐吗？也许是快乐的定义在人心中有不同的解释……



WP

这前两天终于在北京的某家小店里玩到了《WE5》。一开机，当颇具魄力的开场画面出现的时候，连 WP 这样的“WE 老手”也再次被震撼了，尤其是小将亨利在角旗处的那个姿势……激情再次被点燃，不玩是不行了。但由于被游戏的提高所震慑和对一些新的“招式”的不了解，险些被 BOOS 占了便宜，最后拼尽全力才勉强落得个平手。看着 BOOS 得意的笑容，WP 决定要尽快装备 PS2，在 2002 到来前为世界杯做好热身！

莱因总帅

最近发生的事真多呀。买了 GBA 又买樱 3 限定 A，最后因美版 DC 不能玩，又买了日版 DC 一台。虽然立即“资金底突”，不过玩着原版樱 3 的确感觉心里很甜。至于 GBA 由于专用卡带不足，所以只能玩玩暴难的马里奥 USA。PS 的机战 α 外传属于变态级别，必须对应“金手指”。强压怒火将其打通后，不得不为眼镜厂的未来担忧，如果继续抛弃动画迷的话，它的死期也快到了。前两天去看熊猫，觉得动物真可爱，难怪现在的游戏迷越来越少……



责任编辑:侯海燕

菜鸟通

内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街 20 号)

编 著 者:《电子游戏软件》杂志社
总 策 划:王观之
执行主编:李胜
版式设计:王磊
封面设计:萧腾

印 刷:煤炭工业出版社印刷厂
开 本:787×1092 1/16
印 张:7.25
字 数:190 千字

2001 年 4 月第 1 版
2001 年 4 月第一次印刷

ISBN7-204-05151-3/G·1138

定价:7.50 元



目录 CONTENTS

菜鸟也可以爆机的好攻略

菜鸟作战室



就在这个历史性的时刻:
在某礼拜三生物课后的下午……

菜鸟速递通



菜鸟新闻爆

软件 SOFTWARE
CAPCOM 大作全线出击 AVG 欲制霸家用游戏

本刊讯　凭借“生化危机”而再度焕发青春的 CAPCOM，不仅在各款硬件上开发游戏，而且也意欲利用新硬件强劲机能继续扩展恐怖 AVG 的势力。

日前，CAPCOM 在新作发表上一口气公开了五款大作，分别是：“钟楼 3”（PS2、预定今夏发售）；“鬼武者 2”（发售日未定）；“生化危机 ZERO”（NGC、发售日未定）；“生化危机 4”（PS2、今年内发售）；“生化危机 武装生存者 2 · 维罗尼卡”（ARC、今年 6 月发售）。

PS2 版“钟楼 3”由 CAPCOM 与太阳电子携手开发，聘请日本著名导演深作欣二担任总监督。而“生化危机 武装生存者 2 · 维罗尼卡”是 CAPCOM 与 NAMCO 合作推出街机光枪游戏，也是“生化危机”系列首次进军街机市场。据开发者透露：该作根据“生化危机 代号：维罗尼卡”的剧情来制作，主人公是克莱尔与斯蒂夫，支持双人同时游戏，继承了前作的道具寻找系统，而且操作十分简单，容易上手。

另一方面，沉寂了许久的“生化危机 ZERO”也终于在本次发布会露面。制作人冈本吉起表示：为了追求最好的游戏品质，CAPCOM 才决定在 NGC 上推出“生化危机 ZERO”，以前一直在为世嘉、SCE 的硬件开发“生化危机”，如今一定要给任天堂用心的开发一部最好的“生化危机”！同时他还强调：尽管“生化 ZERO”是今后的工作重点，但 CAPCOM 对于 PS2 版“生 4”的开发工作也丝毫不会懈怠，该作的详细情况将在今年 E3 展上发布。

目前“生化危机”系列已经推出了五部作品，共十三个版本，全球总销量高达一千四百万份，是 CAPCOM 开发的销量最大的系列。



↑令人惊愕的角色设定是该系列的魅力之一。



↑这是“武装生存者 2 · 维罗尼卡”的开发画面。

杂谈 TALKING
NGC 与 XBOX 麻烦不断 任天堂与微软唇枪舌战

本刊讯　虽然 XBOX 和 GAMECUBE 尚未登上擂台，但是微软和任天堂已经在台下掰起了手腕，尽逞口舌之利。日前据互联网上的消息，美国任天堂总裁 Peter Main 致以零售商密函，授意零售商向蓄势待发的 XBOX 大泼冷水，对微软的轻蔑之意溢于言表。任天堂表示，微软对尚未确定发售日期的 XBOX 开始进行零售预约工作，实在操之过急。虽然今年 10 月任天堂也会推出自己的新主机，但订货工作也要等 8、9 月才会开始，微软这种行销方式可能会对玩家产生一定吸引力，同时也会导致其它机种库存积压，令零售商蒙受损失。针对任天堂的“檄文”，微软立即予以反击，微软表示，两种主机发售时间相近，市场争夺也将空前激烈，而近乎完美的 XBOX 会最终成为胜者，不甘心早早败退的任天堂无奈之下，只能出此下策。

另外，本刊曾于上期杂志上报道过 XBOX 开发画面“造假”的事件，虽然爆出该事件的“Gamestock 2001”发表会已经过去了数月，可任天堂仍借此对微软冷嘲热讽。当记者问及任天堂阵营的 Silicon Knights 公司，在 3 月 13 日的“Gamestock 2001”新作发表会中，哪款软件给人印象最为深刻时，Silicon Knights 的总裁不假思索的回答——“Photoshop”！

注：“Photoshop”即开发商用于修改展示图片的图像处理软件。

特报 SCOOP
GAMECUBE 宣布延期 任天堂旧病复发

本刊日本专讯　尽管任天堂不断承诺 GAMECUBE 铁定会在今年 7 月推出，但是 NGC 延期发售的消息仍旧在业界不胫而走。事实证明，谣传并非空穴来风，所有的传闻都在今天变成了现实。

4 月 18 日，任天堂的经营方针说明会上宣布，原定于 7 月推出的新世代主机 GAMECUBE 将延期至 9 月 14 日发售，北美 NGC 的发售日也将由原定的 10 月推迟到 11 月中旬。至于 NGC 的具体配置和价格，任天堂会在 5 月 24 日召开的股东大会上发布。

玩家对于任天堂主机发售日的不信任由来已久，以前任天堂在推出 SFC、N64 时都犯过同样的毛病，如今山内「故技重施」，实在令人失望。到底 GAMECUBE 否能在今年 9 月 14 日如期推出，现在也成了未知数。

特报 SCOOP 世嘉召开股东大会 正式加盟 GAMECUBE

本刊日本专讯 世嘉在 4月 19 日召开的股东大会上宣布，正式加盟任天堂新主机 GAMECUBE，至此世嘉成为了完全的跨平台软件商，以后无论是 PS2、XBOX，还是任天堂玩家都可以体验到世嘉游戏的乐趣。此外，世嘉在本届股东大会上发布的其它消息也颇令人关注，要点如下：

1. 由于 DC 事业经营不善，世嘉在上一财年中（2000 年度）损失了 479 亿日元；

2. 为了减少人员开支，世嘉决定裁员 380 人（占总员工人数的 35%），使公司人数降低到 700 人以下，下属子公司也将由原来的 72 家精简至 58 家；

3. 世嘉预计在 2004 年 4 月能够偿还 650 亿日元的负债；

4. 世嘉正式宣布加盟 GAMECUBE，目前 SonicTeam 和 AmusementVision（代表作“Dytona USA”系列）两家子公司正在为 GAMECUBE 制作游戏，相信“梦游美国”、“索尼克大冒险”登陆 NGC 也只是时间问题；

5. 世嘉证实，夺得本届 CESA 大奖的网络游戏“梦幻之星 online”也会在其它主机上推出，至于对应机种，世嘉将视主机的网络机能而定；

6. 加强 PC 游戏的开发，令世嘉成为今年日本 PC 游戏市场上占有率最大开发商，继而超越 EA，成为全球最大的 PC 游戏开发商；

7. 截止明年 3 月，世嘉将发售 118 款游戏（其中 65 款对应 DC，其余 53 款对应 PS2、XBOX 和 NGC），预计这些游戏的总销量可达 1270 万套。

特报 SCOOP 索尼游戏部门扭亏为盈 PS2 软件销售渐入佳境

本刊讯 目前，PS2 在日本的销量已经超过了 400 万台，而软件的销售情况也逐渐从低谷中走出。

据 Nikkei IT News 统计，CAPCOM 大作「鬼武者」的销量已直逼百万，史克威尔的「保镖」发售了 50 万份，而「决战 2」和「WE5」的销量也分别达到了 30 万份和 40 万份。与此同时，索尼游戏部门也传来了喜讯。随着 PS2 主机普及率的提高和软件发售数量的增加，SCE 已逐步扭亏为盈，预计在下一财年中会出现 250 亿日元的收益。这对于面临巨大挑战的索尼而言无疑是个绝大的利好消息。

杂谈 TALKING 比尔·盖茨谈 XBOX 的定位与未来

本刊讯 日前，微软总裁比尔·盖茨接受了日本经济新闻记者专访，就 XBOX 的发展策略及微软的未来进行了展望。

问：预计 2001 年秋天发售的 XBOX 值得玩家如此期待吗？

答：是的。XBOX 将以优异的机能为玩家提供一个全新的游戏世界，让玩家感受到另一个层次的欢乐，我们深信能做到这一点。

问：XBOX 主要面向怎样的消费层？

答：我们希望 XBOX 能够做到老少皆宜、不分性别，为任何年龄段的玩家所接受。但主要消费层还是定位在 14～30 岁的男性。一开始先吸引主力玩家，然后再慢慢拓展到非主力玩家。



外型厚重的主机

问：SCEI 社长久多良木健说 PS2 不是一台游戏机，而是多功能的娱乐平台，XBOX 的定位也是如此吗？

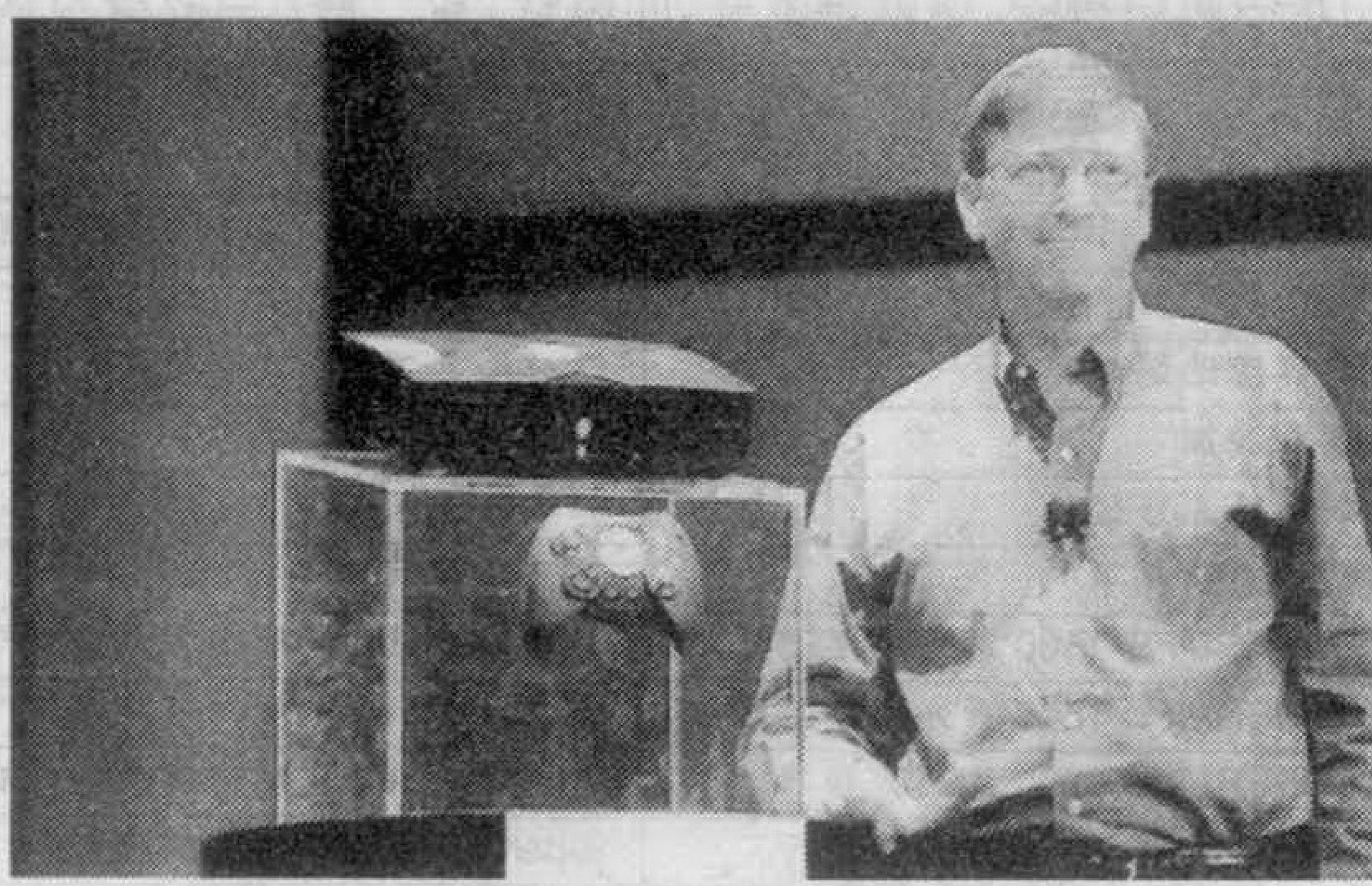
答：XBOX 内置硬盘与宽带以太网络，除娱乐之外它还具备了更为强大的通讯、传播功能；与他人更密切的交往，这是 XBOX 借以超越其它对手的众多优势之一。

问：微软已经与日本 NTT Communications 联盟合作开发 XBOX 网络，让 XBOX 具备更为完善的网络通讯功能，这是否代表微软已经对计算机市场厌倦了呢？

答：网络与通讯并非免费，今天不管使用网络、电话、i－mode 都必须付费。XBOX 网络发展计划不但能为消费者提供更为便利的网络环境，同时也在开发另一个不同于计算机网络的收益来源，当然不同市场有不同的经营模式，我们会仔细审视未来的发展方向，不过这并不表示微软对计算机软件市场的发展有任何变动。

问：微软在过去几年积极发展计算机以外的领域，哪个领域最吸引你注意？

答：我最感兴趣的是人的需求而并非简单的市场概念，因为只要有需求就有市场潜在其中，这也是“Microsoft .NET”计划发展的动机。我们试图发展一套能将人类日常办公、家庭、娱乐、通讯等必要活动都合而为一的系统，让人们的生活更加便利，这就是“Microsoft .NET”计划的核心。现在大家知道的 WebTV、UltimateTV、PocketPC 都只是该计划中的一环，而 XBOX 在该计划中扮演着“家庭娱乐中心”的角色，地位非常重要。



↑今年 CES 展上比尔·盖茨公布 XBOX 外观的场面。

问：如你所说，XBOX 是该计划的家庭娱乐中心，那是否代表计算机在家庭娱乐的地位将慢慢弱化呢？

答：其实计算机本来就不是因为娱乐而诞生的，娱乐功能是后来加上去的。计算机并非专门设计玩游戏的平台，而 XBOX 是把游戏功能从计算机中剥离出来，再将游戏机的特点、计算机的优势、网络发展功能集于一身的硬件，是未来的家庭娱乐终端。它是基于电视的多功能平台，而计算

机也将回归它的本位。在“Microsoft .NET”中，计算机被赋予的是它的设计初衷，而XBOX则在每个家庭中扮演娱乐沟通的中枢，并用网络连接起来，再加上移动电话、车载计算机等周边设备，架构庞大的数字网络系统，XBOX对于微软的重要性由此可见一斑。

问：现在已经迈入宽带网络的时代，但社会大众能在多大程度上接受呢？SONY集团总裁出井之就认为，未来五年内都将是宽带网络的黑暗时期。

答：我相信没有人能够准确预知未来的发展，我们不能指望出现一个运气好的预言家来洞悉一切，人们必须去努力开创未来。当有人止步不前时，有些人已经跑得很远了。我想做的是后者。我们有顶尖的工程师，将尽全力在这个领域寻求发展。

问：你认为宽带网络时代的到来会改变全世界吗？

答：世界已经在改变中了。最大的冲击就来自于信息能够快速的传输，传统的网络环境已经不能适应信息的传递要求。人们通过网络可以知道成绩、气候、新闻等一切实时发生的事情。音乐就是一个例子，你可以去问问现在的年轻人，如果要先付钱再等几天才能将CD拿回家听的话，他们是否愿意接受。这就是改变，而微软、索尼这些公司正在改变世界。

问：你认为索尼是微软的敌人吗？

答：我和出井伸之这个星期还曾见过面。我们对于未来看法总是不谋而合。举例来说，微软和SONY在今年三月份就共同对外宣布合作开发Tablet PC。对于未来，我们都面临同样的风险，都在进行豪赌，但我们相信宽带网络将会是未来的重要市场。虽然在某些领域我们是竞争对手，但也有可能成为良好的合作伙伴。

问：目前什么事情让你感到最头痛呢？

答：现在我的确面临一些挑战，不过还不至于让我感到头痛。微软必须不断开发新技术，因为我们在每个领域都有强大的竞争者，包括Pocket PC和XBOX。我们必须让研发人员了解我们的最新策略，聆听客户的反应并致力于软件的研发，这就是微软最重要的也是根本的经营法则。这是我常告诉别人的微软成功的主要原因。

问：网络公司的热潮在美国已经冷却了？

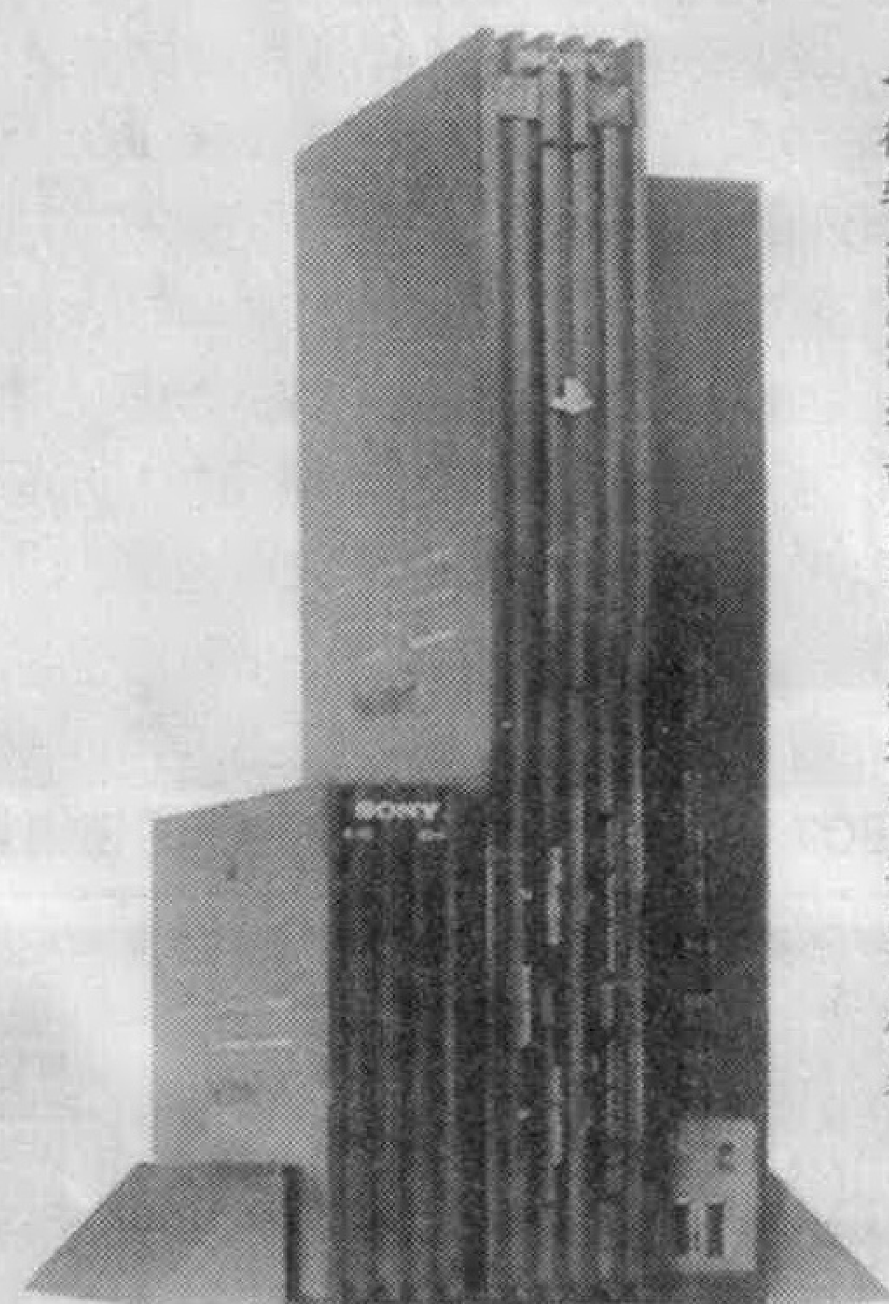
答：网络公司的热潮已经渐渐过去了，许多人重新回到了实际工作中，这也产生了一个绝佳的机会，让我们能够找到最好的人材。

问：你现在是否愿意在技术方面花费更多的时间？

答：当我身为软件工程师管理者时，我会用更多的时间与研究人员一起工作。而当我扮演CEO的角色时，我只能花费40%的时间用于技术课题。有时候我也会编写一些简单的程序，检验它们在XML环境下的运行情况。不过，如今我最重要的工作是找到最适合的人才领导微软的工程师，引导他们沿着正确的方向迈进。

问：你认为高科技产业会在今年腾飞吗？

答：对于高科技产业的发展，没有特定的时机，最重要的莫过于把握当前，眼下永远是把握未来的关键。



←微软XBOX劲敌PS2已经逐步走出了低谷。

2001年5月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SD高达G世纪－I.F	SDガンダムGGENERATION－I.F	PS	BANDAI	2日
世界运动场5	ワールドスタジアム5	PS	NAMCO	10日
纹章沙加	エムブレムサーガ	PS	ENTERBRAIN	24日
跳跃猎人莎拉	バウンティハンターサラホーリーマウンテンの帝王	PS	CAPCOM	24日
梦幻力量	ファンタスティックフォーチュン	PS	CYBER	24日
SUPERLIFE 1500系列填字游戏3	SuperLite 1500シリーズクロスワード3	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列填字游戏4	SuperLite 1500シリーズ数独5	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列数独5	SuperLite 1500シリーズナンクロ4	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列魔记行	SuperLite 1500シリーズ魔纪行	PS	SUCCESS	24日
烧肉奉行	烧肉奉行	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	24日
开始指轮大冒险	スタートリングアドベンチヤーズ	PS	CAPCOM	24日
借您的脸一用	おてなみ拜见	PS	SUCCESS	31日
接待麻雀	サラリーマンチヤンプたたかうサラリーマン	PS	SUCCESS	31日
SUPERLIFE GOLD系列大家冒险	SuperLite GOLDシリーズみんなの麻雀	PS	SUCCESS	31日
SUPERLIFE 1500系列THE滑雪	SIMPLE 1500シリーズVol.62 THEスキー	PS	D3	31日
SUPERLIFE 1500系列卡吉地克2	SIMPLE 1500シリーズVol.63 THEガンシューテイング2	PS	D3	31日
多瓦姆雷塔5	トウームレイダー5:クロニクル	PS	CAPCOM	31日
爱米利亚	エミーリア	PS	KID	下旬
夜想曲2	夜想曲2	PS	BIGETA	下旬
实战柏青哥必胜法DISC UP	实战パチスロ必胜法!DISC UP	PS	SAMMY	5月
女子雀士挑战BPV	女流雀士に挑战BPV	PS	CULTURE BRAIN	5月
天使人偶	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	5月
金融道青木雄二之世间胸算用	ナニワ金融道～青木雄二の世间胸算用	PS	讲谈社	5月
柏青哥完全攻略	パチスロ完全攻略～高砂スーバープロジェクト～	PS	GSCOM	5月
私立凤凰学院3纯真组	私立凤凰学园3年纯真组	PS	J WING	5月
携带编辑	携带编集	PS	SCE	5月
EVE	EVE The Fatal Attraction	PS	GAMEBLJI	5月
柏青哥帝王	パチスロ帝王メーカー推奨マニュアル4エキソースト大江户樱吹雪	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	5月

■ FF10 发售日确定：根据日本时事新闻报导，史克威尔开发中的 PS2 超大作"最终幻想 X"已确定在今年 7 月 19 日发售，售价 8800 日元，并且有普通版及限量发售的高画质版（DVD 两片装，售价 10800 日元）两种。有关 FF10 的详细情报请读者参看 6 期电软的详细报道。

■ 东京秋季游戏展开幕时间确定：春季游戏展刚刚落幕，日本娱乐软件协会（CESA）就已经投入了今年秋季游戏展的准备工作。据 CESA 透露，今年的秋季展将在 10 月 12～14 日于东京海滨幕张展览馆举办，为期三天。CESA 希望借助 XBOX 和 GAMECUBE 的发售一扫东京游戏展的颓势。

■ ENIX 公布神秘新作：ENIX 近日宣布将在年内发售一款神秘的 PS2 大作，据说该作名为"The Fire"，游戏内容会让玩家大吃一惊，究竟 ENIX 的葫芦里卖的是什么药，"The Fire"是否是 DQ 系列的最新作呢？请读者留意本刊续报。

■ Westwood 发布 PS2 新作：即时战略游戏鼻祖 Westwood，日前公布了该公司的第一款 PS2 游戏，预计这款游戏的具体内容将在今年 E3 大展上公布。凭借"C & C"和"黑暗王座"系列红透半边天的 Westwood 是唯一一家没有加盟 XBOX 的北美重量级厂商，Westwood 的理由是：虽然 XBOX 拥有先进的硬件性能，但它毕竟还未发售，因此 Westwood 并不必急于投入 XBOX 的开发工作。

■ SCEI 取得史克威尔欧洲游戏发行权：SCEI 欧洲分公司已经取得了史克威尔在欧洲的游戏发行权，据悉，首款软件是准备在今夏发售的"保镖"，而"FF10"则计划在明年中于欧洲发售。这两款软件都将推出英、法、德、拉丁、斯拉夫等 5 种语言版本。

■ "玉茧物语 2"今夏发售：PS 游戏"玉茧物语"的续作将在 PS2 上登场，预计今夏推出，售价 6800 日元。"玉茧物语 2·歼灭之虫"的人设和音乐仍旧由近藤胜也和松前公高担当。前作中颇受好评的圣魔育成系统也将保留，魔物数量会大幅增加。

■ "死或生 3"预计与 XBOX 同步推出：TECMO 日前传出消息，XBOX 版"死或生 3"将于秋天与 XBOX 主机同步登场。这款游戏是 XBOX 推出的第一款格斗游戏，据制作人板垣伴信表示，目前完成度只有 10% 的游戏画面就已超越了已发售的任何主机。相比前几代作品，"死或生 3"将增加两位新角色，并且更注重利用 XBOX 的非凡机能对细节的处理。场景布局的华丽、整体色彩的绚烂都会给人带来强大的视觉冲击。

■ "精灵鼠小弟"登上游戏舞台：Activision 日前宣布，该公司已经取得索尼影业（Sony Pictures Consumer Products）授权，在 GBC、GBA 以及 GAMECUBE 上推出"精灵鼠小弟"的游戏版本。此外 Activision 还证实，"玩具总动员 2"、"狮子王 2·辛巴的荣耀"、"泰山"等影片的游戏版也在积极开发中。可见电影与游戏相辅相成，卖座的电影同样也是游戏的好素材。

■2001 年 5 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
花、太阳和雨	花と太阳と雨と	PS2	BIGETA	2日
F1 赛车锦标赛	F1 Racing Championship	PS2	UBI SOFT	2日
东京 BUS 案内	东京バス案内(ガイド)今日からキミも连运手	PS2	SUCCESS	10日
摄影 2 大国日本	激写ボーイ 2特ダネ大国ニッポン	PS2	ARTDINK	17日
PHASE PARADOX	PHASE PARADOX	PS2	SCE	24日
SIMPLE2000 系列 麻雀与将棋	SIMPLE2000シリーズ Vol.1 THEテーブルゲーム・麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ五目ならべ	PS2	D3	31日
2001 甲子园	マジカルスポーツ 2001甲子園	PS2	魔法	下旬
GO GO 高尔夫	コンフル GOLF	PS2	ARTDINK	5月
安德尼西亚	エントドネシア	PS2	ENIX	5月
THE MECHSMTH RUN = DIM	THE MECHSMITH RUN = DIM	PS2	ARC	5月

■2001 年 5 月 DC 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
练习 OX	デスクルムゾン OX	DC	IGLUSOFT	10日
SEGA EXSTRME SPORTS	SEGA EXTREME SPORTS	DC	SEGA	17日
梦幻之星 网络版 Ver.2	ファンタシースターオンテイン Ver.2	DC	SEGA	17日
漫画派对	こみつくパーティー	DC	AQUAPLUS	24日
漫画派对限定版	こみつくパーティー限定版	DC	AQUAPLUS	24日
跳跃猎人莎拉	バウンテイハンターサラホーリーマウンテンの帝王	DC	CAPCOM	24日
疯狂 TAXI 2	CRAZY TAXI 2	DC	SEGA	31日
逝去的罪恶·新	エクソダスギルティーネオス	DC	ABEL	31日
欢迎来到便利店 2.5	Pia キャロットへようこそ!!2.5	DC	NEC	31日
万岁 免许皆传	彻万 免许皆云 廉价版	DC	加贺	31日
玛丽与艾利的工作室	マリーとエリーのアトリエ	DC	CLKIS	31日
月光小姐	ミス・ムーンライト	DC	加贺	下旬

■2001 年 5 月 GB、GBA 及 WS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
DT LORDS OF GENOMES	DT Lords of Genomes	GB	不明	25日
快打旋风(暂定名)	ファイナルファイト(暂定名)	GBA	CAPCOM	25日
迷你游戏	テジキャラットでじこミュニケーション	GBA	MEDIA	25日
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	5月
GB 大战争	グームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(暂定名)	GBA	NINTENDO	5月
最终幻想 II	ファイナルファンタジーII	WS	SQUARE	3日
落雀	落雀 for WonderSwanColor	WS	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为 3 月 20 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

确定了发售日的PS2大作"最终幻想10"依旧占据榜首。而"徽章沙加"、"合金装备2"和"FF2"分别提升了榜位。值得注意的是,期待榜前十位的游戏有3款都是FF,可见该系列在日本的人气之高。

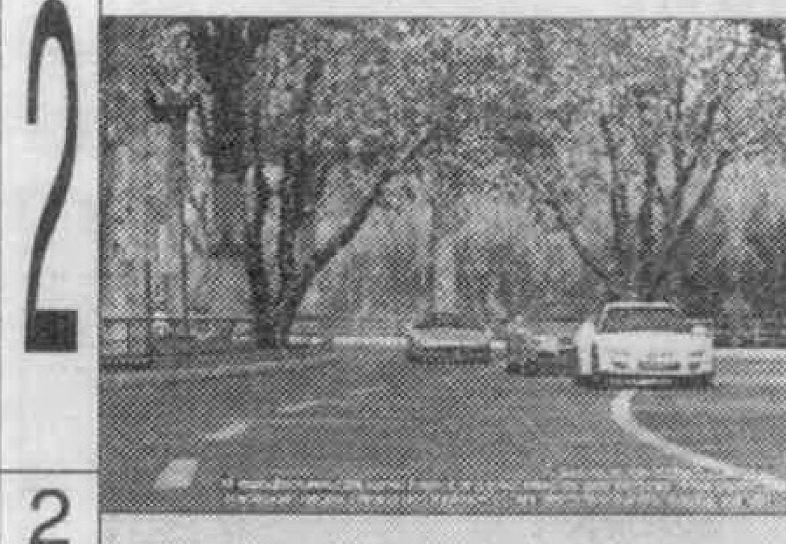
1 最终幻想X 得票:4335



1

机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2001.7.19
其他:有普通和清晰两种版本发售

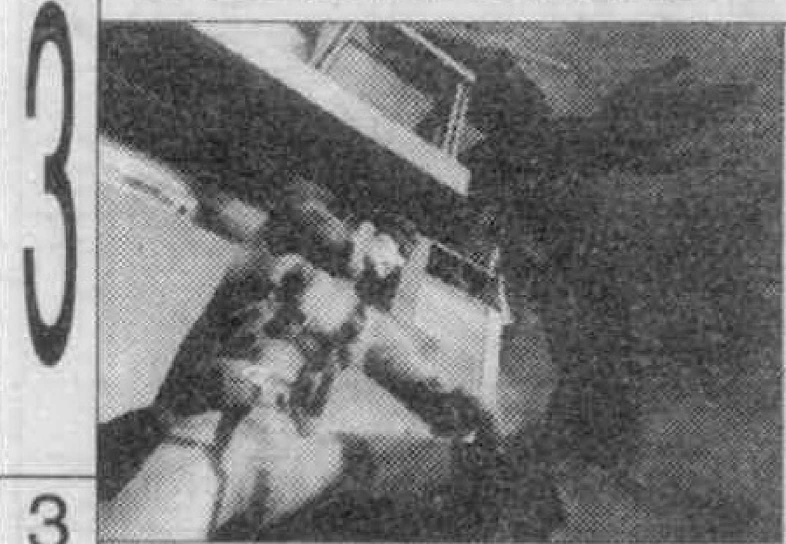
2 GT赛车3·A-spec 得票:2337



2

机种:PS2
类型:RAC
厂商:SCEI
发售日:2001.4.28
其他:对应震动手柄

3 合金装备 索利德2 自由之子 得票:1935



3

机种:PS2
类型:战略谍报ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定2001年中
其他:对应震动手柄

4 沙加徽章 尤多那英雄战记 得票:1601



4

机种:PS
类型:SLG
厂商:エンターブレイン
发售日:2001.5.24
其他:售价6800日元

5 最终幻想Ⅱ 得票:1352



5

机种:WSC
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2001.5.3
其他:售价5200日元

排名	游戏名	资料	得票
6	星海传说3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	852
7	马里奥ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	843
8	莎木Ⅱ	机种:DC 类型:FREE 厂商:SEGA 发售日:2001年内	827
9	最终幻想Ⅲ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:不明	760
10	VR战士4	机种:PS2 类型:FTG 厂商:SEGA 发售日:2001年内	716
11	王牌空战4	机种:PS2 类型:SLG 厂商:NAMCO 发售日:2001年夏	628
12	疯狂出租车2	机种:PS2 类型:RAC 厂商:SEGA 发售日:2001.5.31	620
13	黄金的太阳	机种:GBA 类型:RPG 厂商:NINTENDO 发售日:2001年5月	593
14	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスト 发售日:2001年6月	583
15	魔颤	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	487
16	漫画聚会	机种:DC 类型:SLG 厂商:AQUAPLUS 发售日:2001.5.24	482
17	皇家骑士团外传	机种:GBA 类型:SLG 厂商:任天堂 发售日:2001年夏	468
18	生化危机ZERO	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	435
19	梦幻之星 网络版Ver.2	机种:DC 类型:RPG 厂商:SEGA 发售日:2001.5.17	414
20	不思议的迷宫 风来的西林GB2沙漠的魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:发售日未定	369
21	真·女神转生	机种:PS 类型:RPG 厂商:ATLUS 发售日:2001年3月	366
22	德比赛马64	机种:N64 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001年夏	333
23	浪漫SAGA	机种:WSC 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:不明	329
24	勇者斗恶龙 怪兽篇2 玛鲁塔之键	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2001.4.12	307
25	波波罗格物语3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001年春	236
26	装甲核心2	机种:PS2 类型:不明 厂商:FORMSOFT 发售日:2001.4.12	192
27	カルドセプト セカンド (译名无法确定)	机种:DC 类型:ACT 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	184
28	火炎纹章 暗黑的巫女	机种:GBA 类型:SLG 厂商:任天堂 发售日:未定	175
29	寂静岭2	机种:PS2 类型:AVG 厂商:KONAMI 发售日:2001年秋	134
30	SD高达G世纪I.F	机种:PS 类型:SLG 厂商:BANDAI 发售日:2001.5.2	114

TOP 10 日本新作软件销售榜

本次销量榜统计时间为3月19日至3月25日。除GBA软件销售势头良好外，PS2软件也有不错的表现。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	超级马里奥 ADVANCE GBA、任天堂、2001年3月21日	219551 (219951)
2	樱大战3·巴黎的燃情岁月 DC、SEGA、SLG、2001年3月22日	216306 (216306)
3	生化危机 代号:维罗尼卡 PS2、CAPCOM、AVG、2001年3月22日	184475 (184475)
4	DQM2 玛尔塔之键 GB、ENIX、RPG、200年3月9日	116802 (777508)
5	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE GB、ENIX、RPG、2000年12月8日	116116 (116116)
6	口袋力量3 GB、KONAMI、SLG、2001年3月21日	74594 (74594)
7	怪物农场 PS2、TECMO、SLG、2001年3月22日	69409 (69409)
8	游戏王 地下魔物 GBA、KONAMI、RPG、2001年3月21日	61325 (61325)
9	世界足球 实况胜利十一人5 N64、任天堂、TAB、2000年12月14日	60577 (259330)
10	徽章机器人4 GB、不明、RPG、2001年3月23日	59229 (59229)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

欧美排行榜主要被任天堂和EA的游戏占据。在本期中，由电影改编的PS游戏“007 RACING”首次登榜，排在第10位。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)	
1	口袋妖怪 绿	(GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	(PS、EIDOS、不明)
3	DRIVER2	(PS、INFOGRAMES、ACT)
4	口袋妖怪 皮卡秋	(GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
5	FIFA 2000	(PS、EA、ACT)
6	姆吉拉的假面	(N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
7	立体忍者活剧 天诛贰	(PS、ACTIVISION、ACT)
8	POKEMON SNAP	(N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
9	口袋妖怪 红	(GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
10	007 RACING	(PS、EA、ACT)

TOP 10 日本街机新作排行榜

NAMCO音乐游戏“太鼓的达人”首次上榜，排在第2位。此外NAMCO与世嘉合作开发的光枪游戏“吸血鬼之夜”也值得关注。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)	
1	德比共有俱乐部2000	(NAOMI、SEGA、SLG)
2	太鼓的达人	(不明、NAMCO、SLG)
3	VR射手2·2000版	(NAOMI、SEGA、SPG)
4	VR战士 组队战	(MODEL3、SEGA、FTG)
5	罪恶工具X	(NAOMI、SAMMY、FTG)
6	吸血鬼之夜	(SYSTEM246、NAMCO、光枪)
7	夏加与塔巴林	(NAOMI、SEGA、SLG)
8	POWER SMASH	(NAOMI、SEGA、SPG)
9	街霸ZERO3↑(UPPER)	(NAOMI、CAPCOM、FTG)
10	格斗之王2000	(MVS、SNK、FTG)

读者留言板

● FF9：如果9代的主角像8代那样高大就好了！ ——福建 吴昊

● 龙骑士传说：陪我度过12个寂寞夜晚的好朋友。 ——云南 骆剑维

● 口袋妖怪 水晶：让我觉得有点厌烦的家伙！ ——北京 王刚

● KOF99：找不到玩它的理由。 ——北京 李新

● 莎木：让我死心塌地的作品。 ——浙江 吴曾义

● 射雕英雄传：幸亏没有买原版！ ——内蒙 沈峰

● 射雕英雄传：出了二代我也不玩！。 ——黑龙江哈尔滨 杨宇

● 维罗尼卡：谁说有情人终成眷属。 ——山东 盛博凯

● DQ7：朴素中透露着人生的哲理。 ——湖南 黄剑敏

以上游戏评语摘自随“电软”附送的“美年达中国电玩榜”选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2001.3.5~3.11
1.GB软件:占市场份额69.1%
2.PS2软件:占市场份额17.5%
3.PS软件:占市场份额10.8%
4.DC软件:占市场份额1.2%
5.N64软件:占市场份额0.8%
6.WS软件:占市场份额0.6%

2001.3.12~3.18
1.PS2软件:占市场份额51.2%
2.GB软件:占市场份额27.5%
3.PS软件:占市场份额18%
4.DC软件:占市场份额1.4%
4.N64软件:占市场份额1.4%
6.WS软件:占市场份额0.5%

2001.3.19~3.25
1.GBA软件:占市场份额41.5%
2.PS2软件:占市场份额24.1%
3.DC软件:占市场份额14.7%
4.GB软件:占市场份额12.3%
5.PS软件:占市场份额6.6%
6.N64软件:占市场份额0.8%

本期排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志2001年4月6日、4月13日号、4月20日号。



快乐的世界 孩子的天堂

每个孩子都幻想能够拥有属于自己的一座主题公园，在里面随心所欲的建造各种自己喜爱的游乐设施。这次 **EA · SQUARE** 在 **PS2** 上推出了这款《主题公园 2001》应该能够满足孩子的这个愿望了！

模拟公园 2001

理想中的乐园

PS2 厂商:EA · SQUARE 类型:SLG 发售日:2000.12.28

你理想中的游乐园是什么样子的?

《模拟公园 2001》是以让玩家享受自己经营建设"主题乐园"为题材的模拟游戏系列在 PS2 上面的最新作。所谓的"主题乐园"其实就是我们俗称的"游乐园"，在日本则被称之为游园地，这个名词在日剧或是漫画中经常出现，大家应该对它不会感到太陌生才对。

相信大家小时候都有到游乐园玩过，虽然随着年龄增长，去游乐园玩的机会逐渐减少，但是在一般人心目中，游乐园还是充满快乐回忆的好地方。尤其最著名的"迪斯尼游乐园"，更是儿时梦寐以求的圣地…。

在玩家心目中，理想游乐园是什么样子的呢?是人山人海，玩个游乐设施要排队等大半个小时，有特别节目表演时一大堆人挤在一边争相目睹、抢着拍照的游乐园?还是小猫两三只，不用排队就可以玩云霄飞车之类的游乐设施，还可以抢到最前排，让人可以悠闲地欣赏园内风光的游乐园?没什么客人的游乐园，虽然空荡荡的感觉有点寂寞，但所有游戏乐设施都可以让你和你的她（or 你的他）独占，感觉也挺不错的喔！无论玩家想要哪一种游乐园，在游戏世界里统统可以轻易达成，现在的小孩子还真是幸福啊……！

创造心目中梦寐以求的乐园吧！

今天要推荐给大家的《模拟公园 2001》，不愧是到目前为止在各式各样平台上都曾经发售过好几次的《模拟公园》系列最新作。虽然般到 PS2 上面来，游戏中玩家要做的事情还是几乎没有变。一句话，就是玩家可以自由建设属于自己的游乐园，和《模拟城市》《A 列车》等是属于相同类型的模拟游戏。由于本作的前身是美版，所以做出来的游乐园，也都给人迪斯尼游乐园般非常热闹的感觉，看起来颇有节日的气氛。不过就算玩家喜欢的是古朴一点的游乐园，还是可以凭你的想象力、创造力和技术成功地建设出来的！

建设游戏乐园的步骤是，先铺设道路，然后在上道路两边随自己喜好盖几个游乐设施，如此一来，小朋友们就会自动成群结队地跑来光顾。此外玩家也可以听从电脑的建议，设置餐饮店、厕所等设施，为了考量环境卫生，可以多设几个垃圾筒在园区里面。另外还有警卫人员、技工人员、服务生等工作人员，虽然雇用这些工作人员需要花费不少的人事支出，但是相对的也有增加盈收的效果。玩到后面竟然觉得小朋友们一个个都像是送钱来的财主，我是不是有点太现实了一些呢?当然，如果你认为游乐园不应该只以营利为目，认为这是给人梦想的场所的话，也可以把建设最理想的游乐园当成自己的目标。像是多摆些增加绿意的设施，或是增加游乐器材的数量等等……。不过如果太拘泥于创造自己心目中的乐园，也有可能出现不受小朋友们欢迎的情形。因为收入减少而随便减少人事费用的话，可能会造成餐饮店的质量降低，甚至游乐设施也会经常发生故障，让花钱的大爷们敬而远之！毕竟理想和现实还是得兼顾好才行的…。

本作最美中不足的地方，就是自己建设的游乐园如果经营不顺，很有可能没过几年就陷入财政困难而关门大吉。基本上又不是要和人竞争，应该设定让玩家的手头宽裕一点比较好吧?此外，游戏中想要创造自己理想的乐园，有时不易达成过关条件。尤其序盘要求玩家建造传统式的游乐园，未免扼杀了玩家的发挥空间。

人生有起有伏 就像云霄飞车

虽然这款《模拟公园 2001》当中还是难免有一些让人不满或有待加强的地方，但是建设游乐园最强游乐设施"云霄飞车"的部分，却是非常地让人满意！甚至可以说，光是这个部分就足以独立出来当成是一款游戏了。

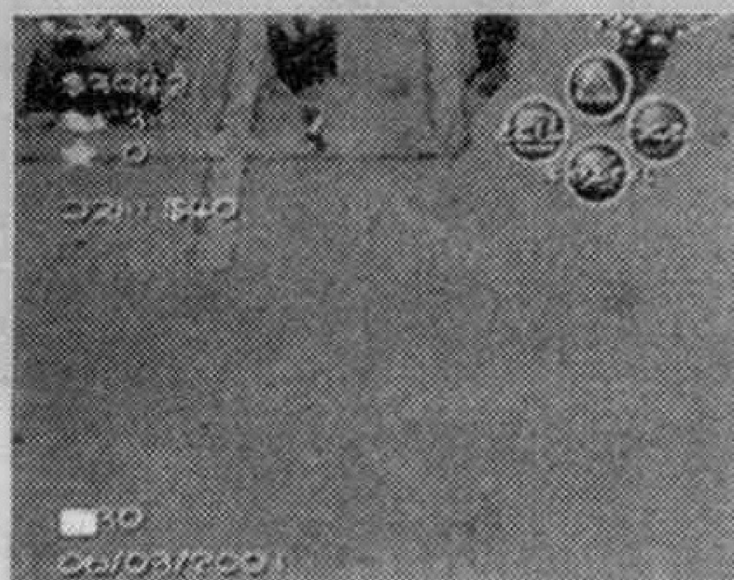
建设云霄飞车时，有时只是稍微改变一下轨道的高度而已，云霄飞车的速度就会有很大的变化，前来搭乘的客人也会不同。而且，玩家也可以实际搭乘以确认到底变了多少，或享受乘坐云霄飞车的刺激快感。建设云霄飞车时可以让玩家体验到兴奋、苦恼、欢喜等等滋味，这样的主题公园经营模拟游戏，真是不错！

记得有人曾经说过"人生就像云霄飞车一样，有高也有低"。玩了这款《模拟公园 2001》除了让我深深感到这句话很有道理外，也勾起了想要再去坐云霄飞车的心情。下次放假时，一定要找几个好友一起去游乐园坐云霄飞车！

欢迎来到只属于你一人的主题乐园！

铺设步道

首先要注意的是必须铺设步道来连接游乐园里面的各项设施，如此游客才有办法进来光顾。当然，设施的入口和出口，也都必须接上步道才行。



↑建设步道当然也是要花钱的，慎重考虑后再建设吧！

“模拟公园 2001”游戏一开始有四个主题可以让玩家任选其一，然后再分别按照主题来兴建游乐园。园区里面有形形色色的游乐设施和商店可以自由安置，再用步道加以相互连接起来，就可以创造出全世界独一无二，只属于自己的主题乐园了。想要让你的游乐园变大，就必须下工夫经营，想办法招揽更多的游客上门，增加建设资金才行。除了必须参考客人的要求来增加各种设施以外，还必须研究开发新的游乐器材。此外，善待雇用员工也是重要关键。

设置游乐设施

游戏中玩家可以自由将喜欢的游乐设施，安置在喜欢的地点上。各种游戏设施的建设费用和心动度等数值都不同，建设时最好考虑均衡发展。

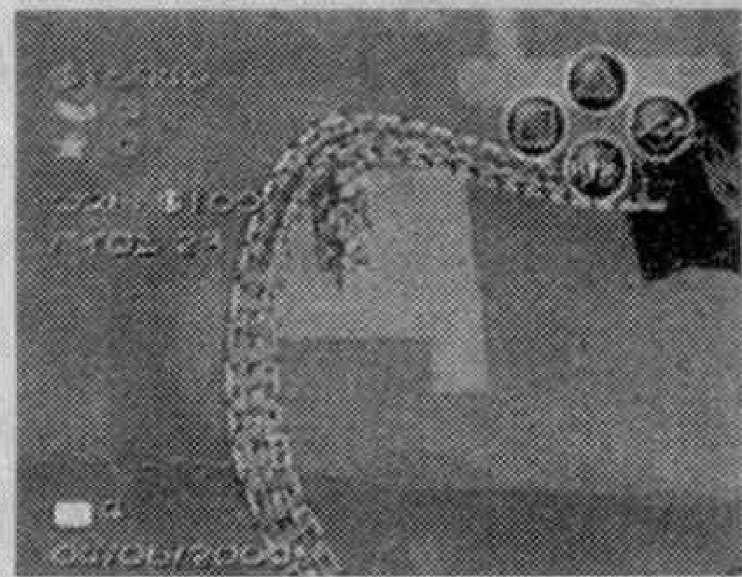


↑不同的游乐设施，所需占地空间大小也不一样。



建设云霄飞车

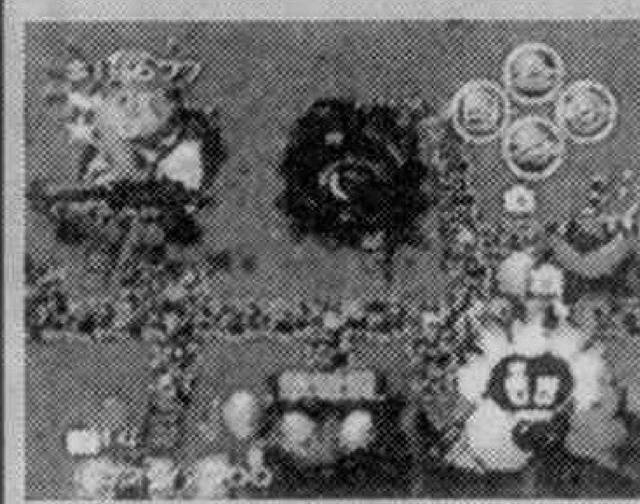
在这么多游乐设施中，云霄飞车等是比较特别的，轨道的高度和角度等，都可以让玩家自由来设定。





←↑活用轨道的高低差和弯曲来增加刺激性！

向另一个世界挑战！



本作虽然有四个主题可以玩，但是一开始可以选择的只有其中的“失落的国王乐园”而已。在玩家经营主题乐园过程中，只要达到入场人数等几个游戏设定的特定目标，以后就可以选择其他主题了。

也有商店和娱乐场所

游乐场就是可以让游客娱乐的设施。游乐场和汉堡店等商店类设施，不但是经营主题乐园不可或缺的，也是增加收入的一个不错管道。



→想要吸引顾客上门，餐饮类的商店是绝不能少的。

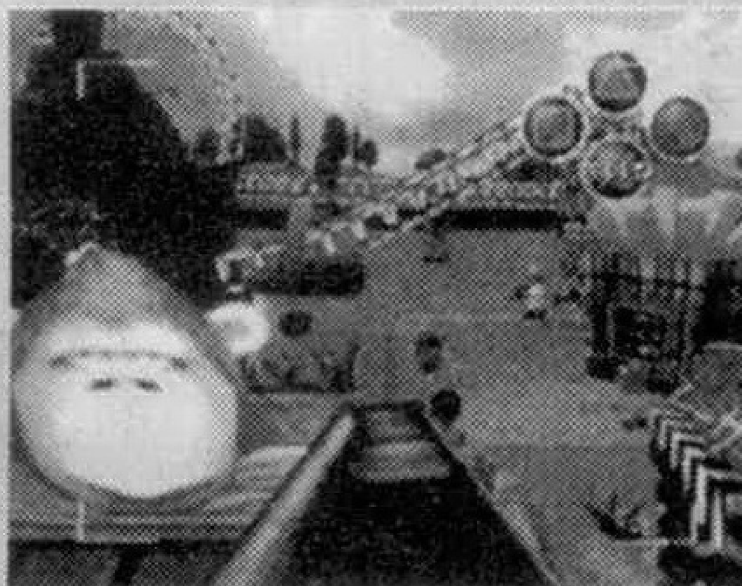
←游乐场进帐虽然不会太多，但毕竟也是可以赚钱。

在主题乐园内自由漫步

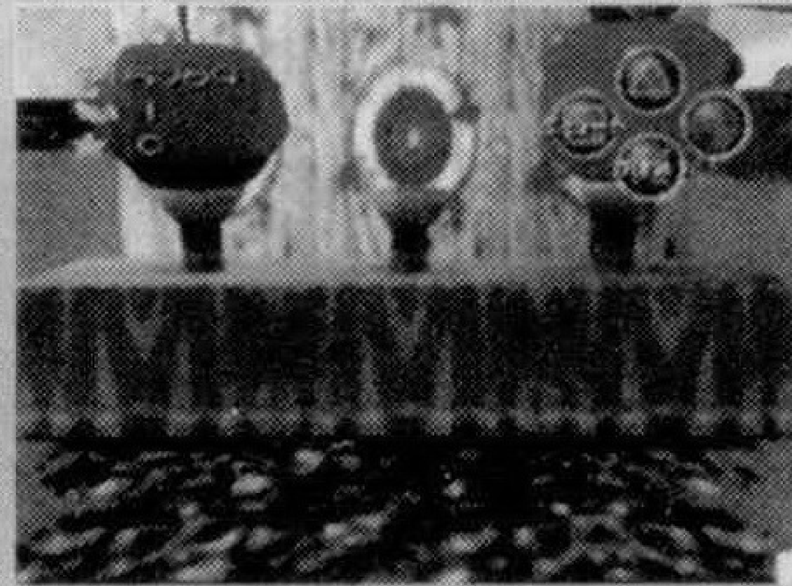
本作最大的特征之一，就是游戏中只要按 R2 钮就可以行使“使用摄影机”这项指令。说白话一点，就是玩家可以用一个游客的视点，进入自己建设的游乐园里自由参观。此外，只要走到游乐设施前面，还可以乘坐该游乐设施来玩喔！



↑本作重头战的云霄飞车，不用说当然也可以坐！



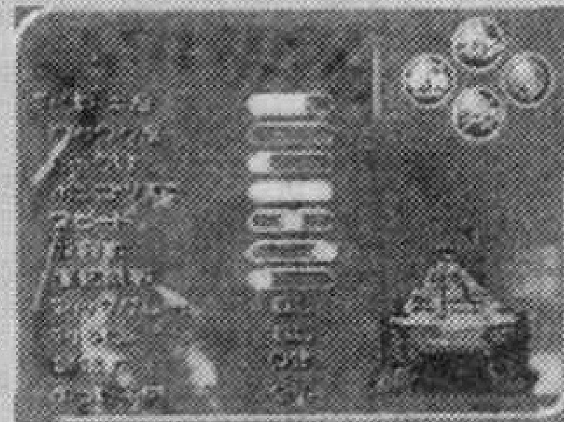
↑以顾客的身分人园检查，看看自己盖的乐园有没有需要改进的地方吧！



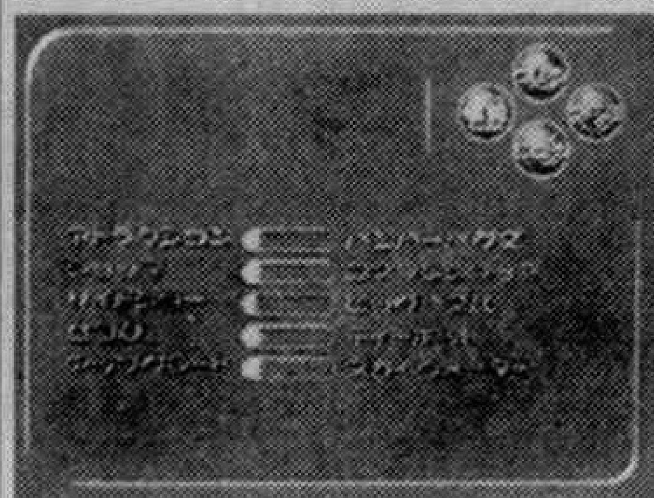
↑在游乐场里面，有的还可以让玩家实际玩迷你游戏。

经营部份也是重点

本作并非单单让玩家盖游乐设施就算了，还必须雇用、教育工作人员，进行游乐设施的研究开发等，考验玩家身为主题乐园经营者的能力。此外，入场费和商店贩卖物品的价格、游乐场奖品的中奖率等，和金钱有关的地方都必须仔细安排调整，才能更有效率地赚取资金。玩家在习惯之前，不妨尽量多方尝试看看。



↑工作人员共有 5 种，适当分配到园内各个设施吧！



←要建设新游乐设施，必须积极进行研发工作，就算多花些时间也是值得的。



↑游乐设施的速度和搭载人数也可以自己调整。



传说中的故事 梦幻中的骑士

在 PS 上颇受好评的《梦幻骑士》令人期待的续作终于登场了。远超越其它至今为止同类 RPG、紧凑到令人窒息的戏剧性表现手法“NONSTOP DRAMATISC”在新作中也依旧健在。当然,负责角色设定的人也还是漆原智志。接下来就让我来介绍一下吧。

梦幻骑士Ⅱ

GROWLANSER Ⅱ

PS2 厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日:未定

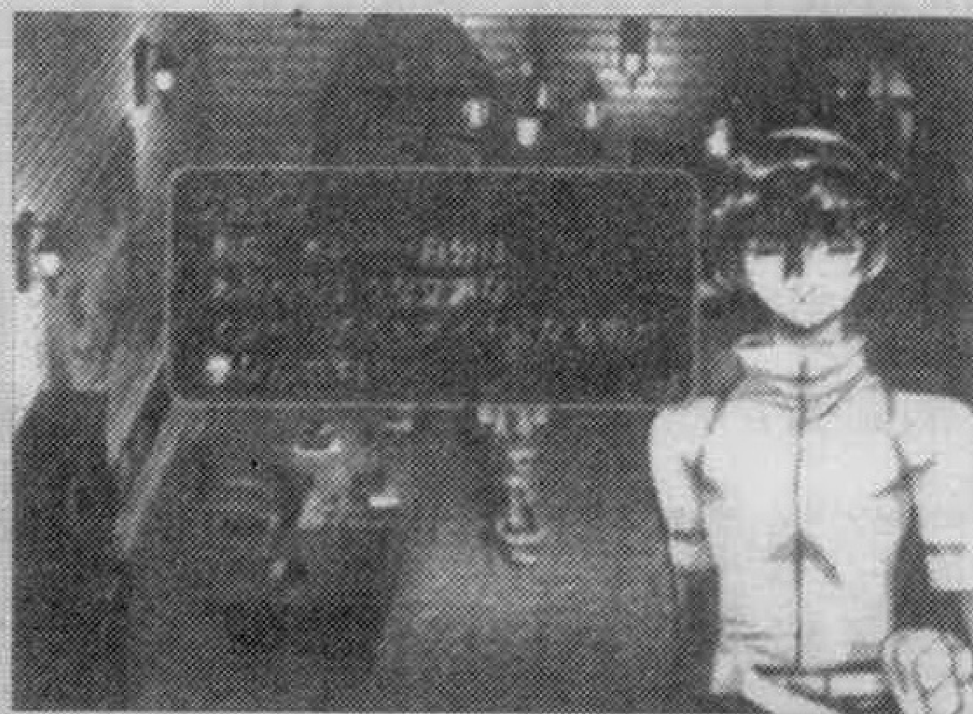
由 ATLUS 与 CAREER SOFT 共同制作完成、令人狂热的作品《梦幻骑士》的续篇决定要在 PS2 上登场了。“感动永远无法停止”的故事,即将展现在眼前了!!故事的背景设定在前作的一年之后,主角则采用本作中新登场的年轻骑士维因,不过曾在前作中活跃的角色们也会在本作中的某些地方登场。还有就是 RPG 重心的战斗部分,也有着各式各样的加强。

揭开《梦幻骑士Ⅱ》故事的序幕

这是在拥有三个王国的某个大陆上的故事。时间是原本身为邦修泰因王国宫廷魔术师的温切尔占据了时空制御塔,企图支配人类的事件(前作的故事)之后一年。虽然在王国间仍留存着各式各样的问题,但人们总算是得到了表面上的和平。

在时空制御塔占据事件所引起的战乱中活了下来、并得到骑士称号的邦修泰因王国的维因·克尔兹,与他的挚友马克希米利安·修耐达,为了达成彼此的理想与目标,各自走上了不同的道路。在这种情况下的某一天,为了成为帝国骑而置身于邦修泰因王国第二师团的维因,受到了因为选择走上政治家道路而放弃军旅生涯的修耐达的传唤,其内容是:

“最近在与兰沙克王国接壤的国境上,有不明的武装集团出没。希望你能去调查因为他们而造成的受害状况。”这么个对骑士而言是一个司空见惯的任务。



维因与在半路上相识的汉斯·巴特、以及夏尔罗妮·古劳迪欧斯一起前往调查地点。他们完全不知道这将成为使他们本身、以及世界命运产生激烈变动的事件导火线……

朝向“大陆图”上的事件点移动

在前作中是采用在地图上步行移动的方式,不过这一次却改变成是在大陆的各地域(事件点)、以及记载着连接起事件点的街道的“大陆图”上移动的新系统来进行游戏。抵达所选择的事件点之后,与在那里的人们交谈,引发事件或战斗(也有用踩地雷方式引发的)。此外还可以前往在前作中所没有登场的地域(例如在前作到本作的一年之间才新建立的城市之类等等的地方)。



←决定好目的地之后,要经由哪条路线前往也要由玩家自己决定,不同路线说不定还会发现隐藏事件和重要迷题。

因移动路线而产生的剧情分歧

在故事展开的同时,会有必须前往某地的事发生。在这种情况下,有时也会因为经由不同的路线来前往目的地,而产生剧情上的分支。存在于通往目的地路线上的事件点,有时会因为选择通过它或避开它,而对接下来的故事发展产生影响,在某些状况下甚至还会影响到各国的情势喔。





←↑在路上选择不同的分支还会影响到伙伴们的加入顺序。

梦幻中的骑士们再度集结

马克希米利安·修耐达

比任何人都更爱好和平，憎恶战争的人。得到骑士的称号后进军政界，已经成为大臣。目标是通过外交来建立没有战争的世界。18岁。

维因·克尔兹

以成为帝国骑士为目标的邦修泰因王国的骑士。与目前任职大臣的修耐达从士官学校就是好朋友。17岁。



掌握邦修泰因王国乃至整个大陆的命运！

四位梦想成为帝国骑士的少年！

汉斯·巴特

因为得到维因相救，而拜师成为维因的弟子。个性乐观进取，但有点得意忘形是美中不足之处。15岁。

夏尔罗妮·克劳迪欧斯

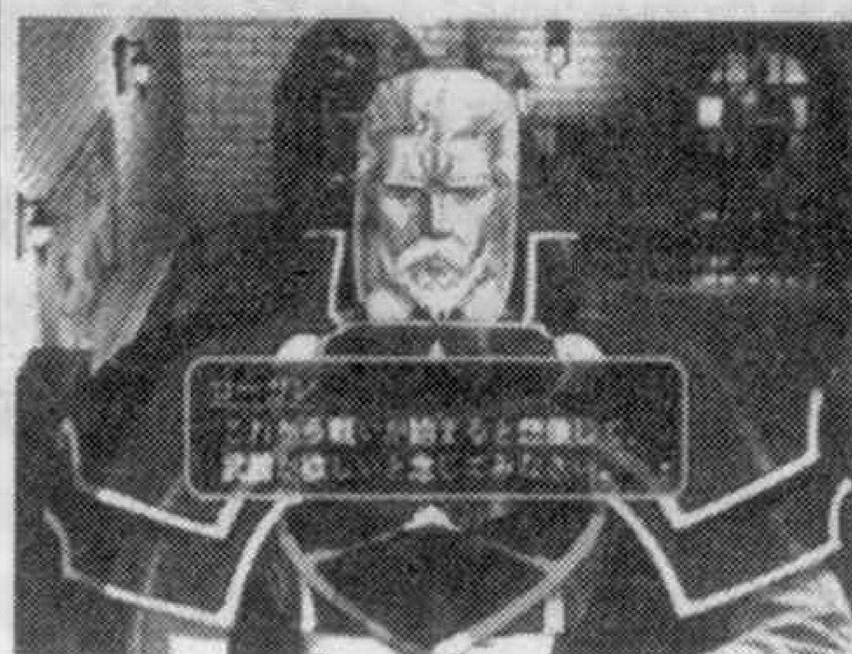
因为崇拜着首位以女性身份成为帝国骑士的朱里亚而以骑士为目标。但在以男性为主的士官学校中，对一部分上司敬而远之。15岁。



亚聂斯特·莱艾尔

过去被誉为最强帝国骑士的男人。因为背叛国家、协助温切尔的野心而被放逐到国外，目前下落不明。22岁。

↓年老的国王依然给人以威严的感觉！



[帝国骑士]

在所有的邦修泰因王国军的骑士当中是最为强大且令人骄傲的存在。只有被选出来的人才被允许当上的骑士之最高位阶。其战斗力惊人，甚至有“一人可敌一军”的说法。他们被称之为帝国骑士，是因为他们集国民尊敬和强大力量于一身。因此能成为帝国骑的人极少，目前出现的也只有在前作中登场的利乌斯和朱里亚等人而已。在本作中登场的维因和夏尔罗妮就是以当上帝国骑士为自己目标……。



↑前作中登场的女帝国骑士朱丽亚！是夏尔罗尼心目中的偶像！



云雾笼黑暗 恐怖萦心头

新作为了不擅长动作游戏的消费者专门设定了一个模式，可以让“无论多菜鸟的玩家都可以满意地玩到最后”。这应正是PS2以及SONY游戏面向普通消费者所持有的独特理念吧。

责编/365

寂静岭 2

~SILENT HILL 2~

PS2 厂商:KONAMI 类型:AVG 发售日:今秋预定

再次回到汇集所有爱与罪的城镇……

尽管已经使用机能强大的PS2,但作为特色的雾幕仍旧保留了下来。当然,在2代的“寂静岭”中,雾已经不再是掩盖机能不足的手段,而是彻底营造神秘恐怖气氛的专有物质。

在今年东京春季电玩展上,KONAMI虽然最终还是没有发表《寂静岭2》的确定发售日期,但通过最新公布的各种游戏展示秀,仍旧吸引并刺激了许多喜欢体验恐怖感觉的人们。

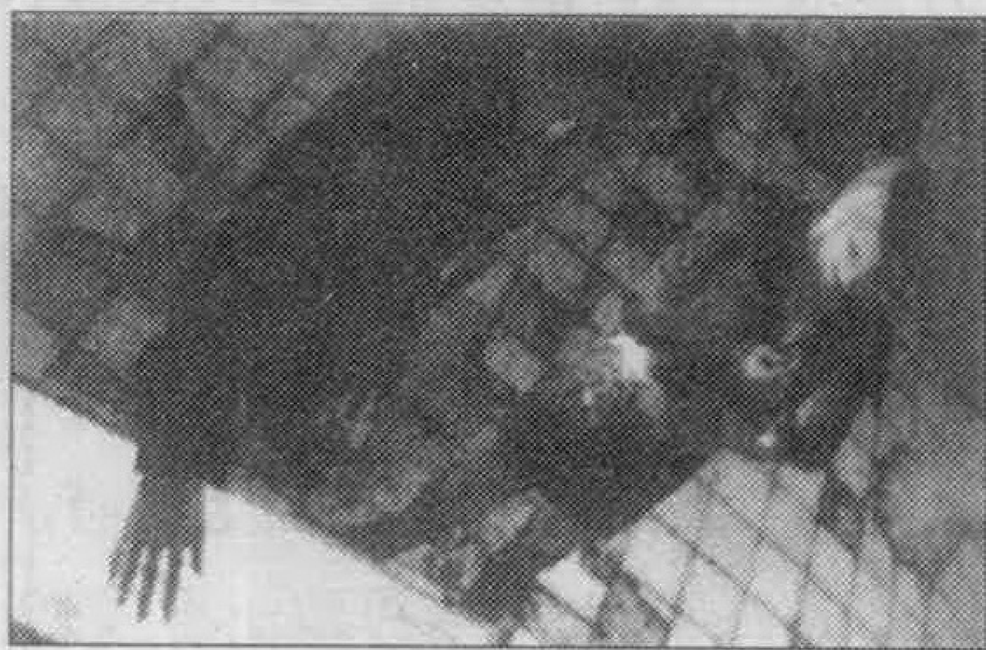


请注意游戏人物的表情

本作所有登场人物都会有自己独特的面部特征,更重要的是,我们可以在犹如CG的人物脸部,看到有十足演技的表情出现。



本作当然对应振动手柄,配合被雾笼罩的寂静岭城镇,即使手持木棒,心中可能也不能平静下来吧。



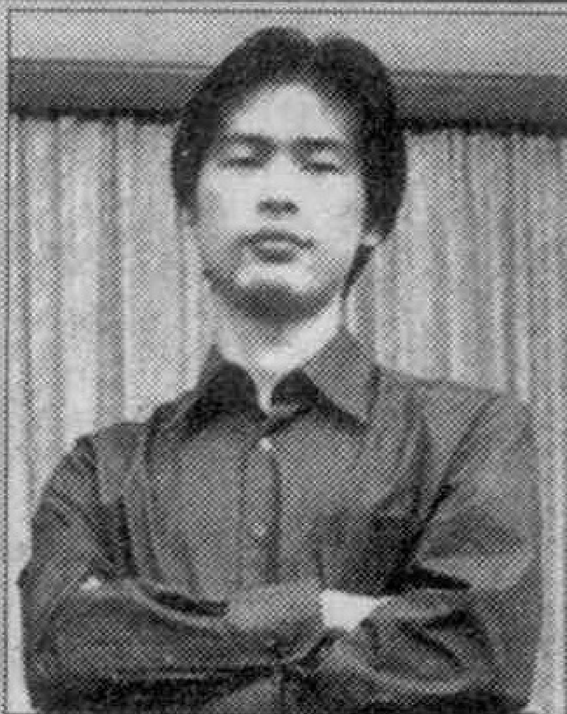
从与主角交谈的女人是?从衣着发型看来,好象是右上图的玛利亚,可是能保证她是正常人吗?

在阔别《寂静岭》的世界2年后,这回2代仍旧以孤独、悲哀这些要素组建恐怖世界。而且凭借强大得多的PS2,玩家能够看到的是比从前更刺激,更有真实感的“寂静岭”,以及寂静岭的寂静中流溢出来的那种阴冷、令人毛骨悚然的体验。在东京游戏展《寂静岭2》的表演秀上,已经有不少人不光看到新的,令人激动的画面,而且亲自在一小段的体验版中,着实地从血腥地狱中感受了一番“折磨”。

《寂静岭2》所要追求的是更先进的恐怖理念,不仅仅注重画面的写实与作呕。《寂静岭》系列讲究的活动镜头的运用,这也是她在技术应用上最区别于《生化危机》系列的要素之一。同BIO固定镜头手段相比,经常用摇晃的视角观看血腥,可能更让你吓死。



制作人的言谈



今村哲裕

前作时负责制作主程序以及游戏的整体调整。『寂静岭2』制作人。

2代的特点在于用历史作舞台背景

这一次故事并不是续作,而是一个新的故事,所以舞台与前作不同。本作中的场景比起前作更加的古老,像是湖畔以及被森林包围的城镇等都让玩家感觉这个地方很有历史,当然游戏的整体气氛没有改变。另外主角的行动目的也不同,前作是找寻孩子,那是因为不求回报的爱而展开的行动。而这一次是为了找寻最爱的妻子,除了爱情外融合了占有欲与忌妒的复杂心态进行故事。附带一提,这次作品还准备了许多不同的结局,玩家可以从游戏中的反应决定该采取的行动,这样才能够迎接想要看到的结局喔。而游戏画面当然是PS2的高水准表现,玩家可以在这一次的游戏秀中先行体验看看喔。

新故事的开端

在平静中推开恐怖的大门



所有的开端都源于一封书信。三年前死去的妻子竟然寄了一封信给主角。信中提到她在充满两人回忆的"寂静岭"等待主角。虽然觉得这是愚不可及的行为，但是詹姆斯仍然前往这个湖畔旁的避暑胜地。可是这个街道竟然完全改观了……



"寂静岭"另外一些特点是因为光线所造成的阴暗对比，还有使用收音机杂音感知敌人存在的系统等等，这些重点当然也有收录在"寂静岭 2"里面，而且更加精致、更加自然。虽然玩家面对的敌手都是些莫名其妙的怪物，但面对孔武有力的怪物，玩家却必须使用些像棍棒、枪械等非常真实的武器，甚至要靠躲藏在黑暗中与敌人周旋作战。正是游戏中真实与不真实的结合，更会让玩家感觉自己的弱小和黑暗的恐怖。尤其要坚定的信念就是——无论什么情况都要生存下去。

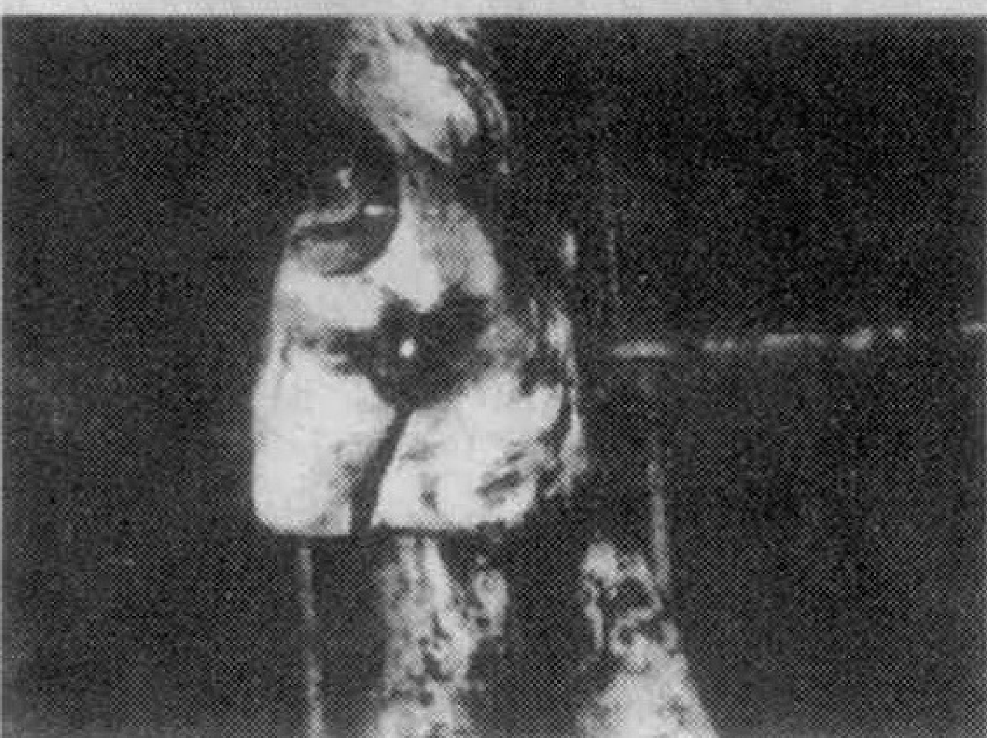




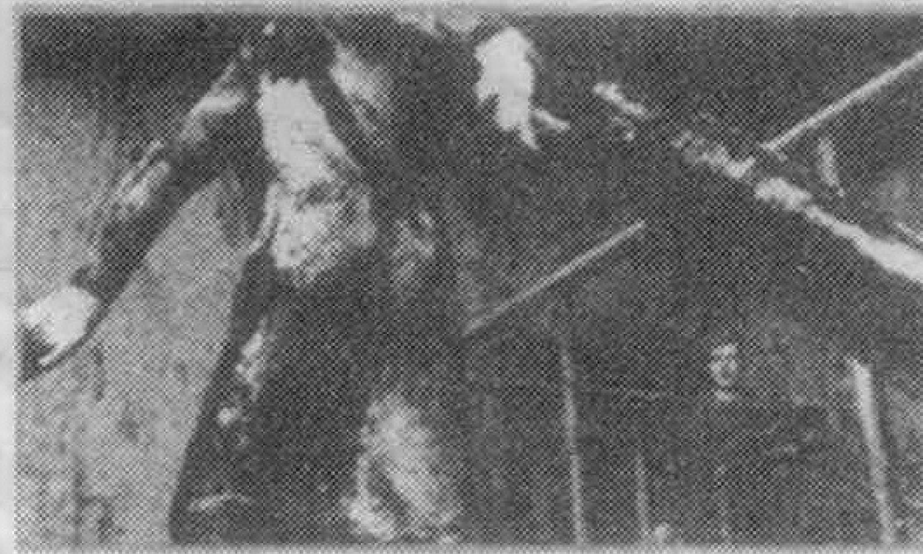
弥漫的浓雾中

充满彼此纠缠的恐怖生物

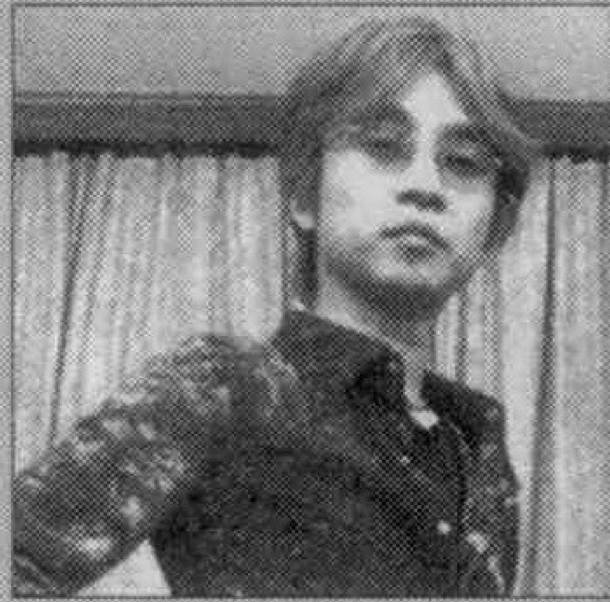




硬体由 PS 改成 PS2 之后，游戏整体的最大变更点应该还是怪物的造型表现吧。这些与一般生物迥然不同的怪物到底是从哪里来的呢？在寂静岭做什么呢？不只对主角抱持着敌意，甚至连怪物之间也互相攻击，这将带给玩家强烈的不安感与恐怖感。虽然攻击自己让人忐忑紧张，但看到怪物相互吞噬，更能感受城镇恐怖氛围带来的不安。



制作人的言谈



坪山优史

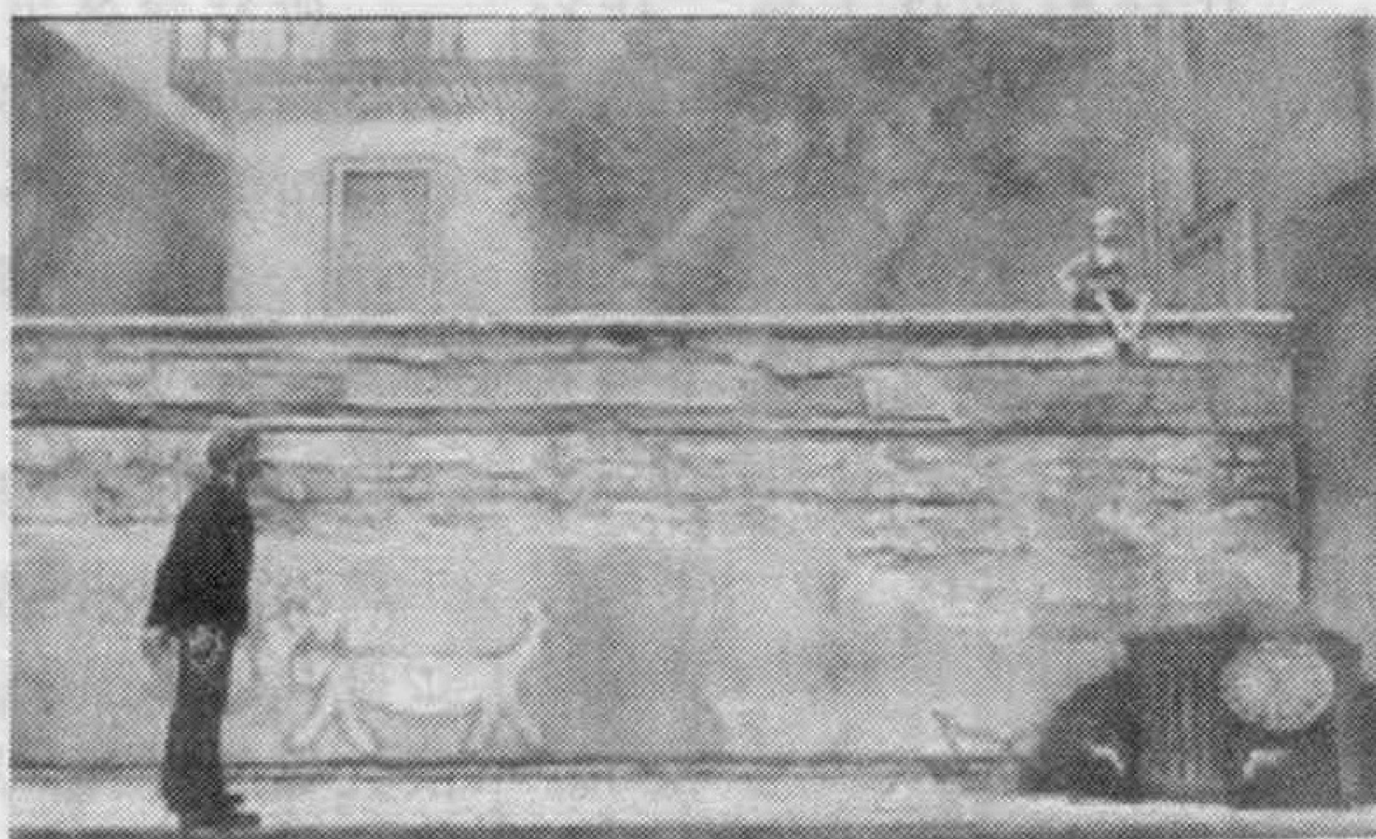
担任统括"寂静岭 2"整体的主任设计师。负责设计主要演出与游戏设定。

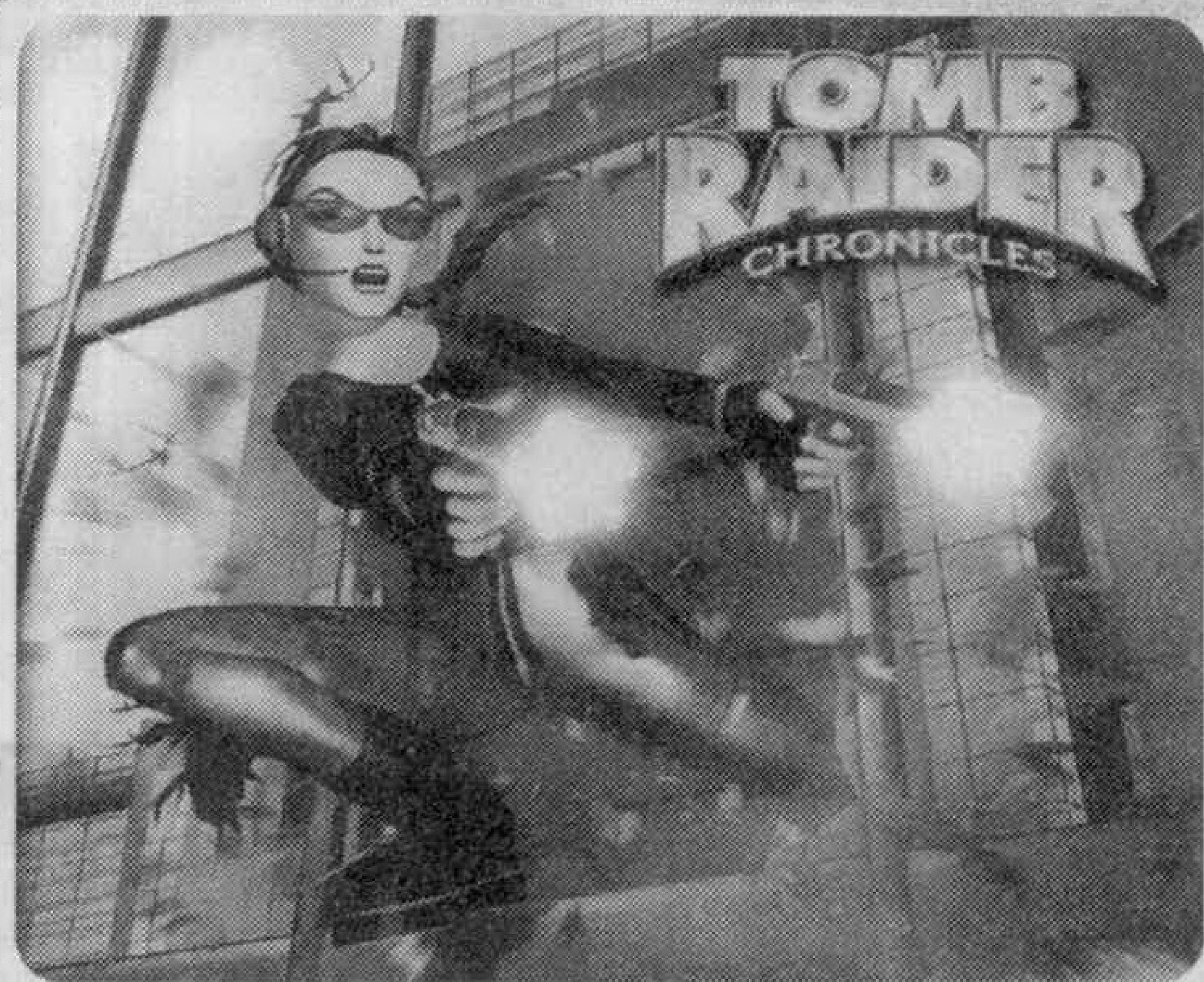
2 代更加写实的雾气与黑的表现

过去雾气与黑暗遮蔽视线的游戏系统没有变更，只是表现的手法更加的精湛。雾气的方面增加了风吹拂的感觉，会延着角色的动作而改变状态。如果把灯关掉的话会觉得画面将与周围的黑暗融合在一起的感觉。而这一次担任雷达功能的收音机也会变得不能再依靠了。原本是只要有敌人存在就会有反应，而这一次对于没有攻击意念的敌人并不会有反应，在敌人抱持敌意攻击过的情况下才会发出声音。在这个城镇之中还有几个地方会有敌人互相攻击的情况发生。更麻烦的是，主角随时都会有被攻击的危险。在这次的游戏秀中，虽然有体验版，但玩家还是可以体验到那种精致无比的恐惧感才对。

365 对《寂静岭》的畅想

抱歉的说，没好好玩过《寂静岭》。小可实在缺乏抵抗恐怖的心质，勉强玩玩 BIO 还凑合，可玩起《寂静岭》来，很快就对其中笼罩着的氛围心烦不已。许多玩家可能都跟我一样，不喜欢这种类型的游戏。所以 KONAMI 很讨巧的为我们设计了一套轻松前进的模式，这种探询消费者心理，并应用在游戏里的做法，实在让小可肃然起敬。当然令我和小编们感兴趣的，还是《寂静岭 2》能将 PS2 机能发挥到什么程度。真希望能看到不象游戏画面的《寂静岭 2》呀！





勇敢劳拉，再度出发

堪称欧美三维动作游戏的代表作——"盗墓者"系列的最新作，终于在美版发售已久后姗姗来迟。虽然不少玩家都已经玩过了美版，但是对于日本玩家而言这部游戏还是新鲜作。其实，这部"曾经"在欧美大受欢迎的动作游戏如今已经是昨日黄花。

责编：麒麟 SPIKE

盗墓者5～历代记

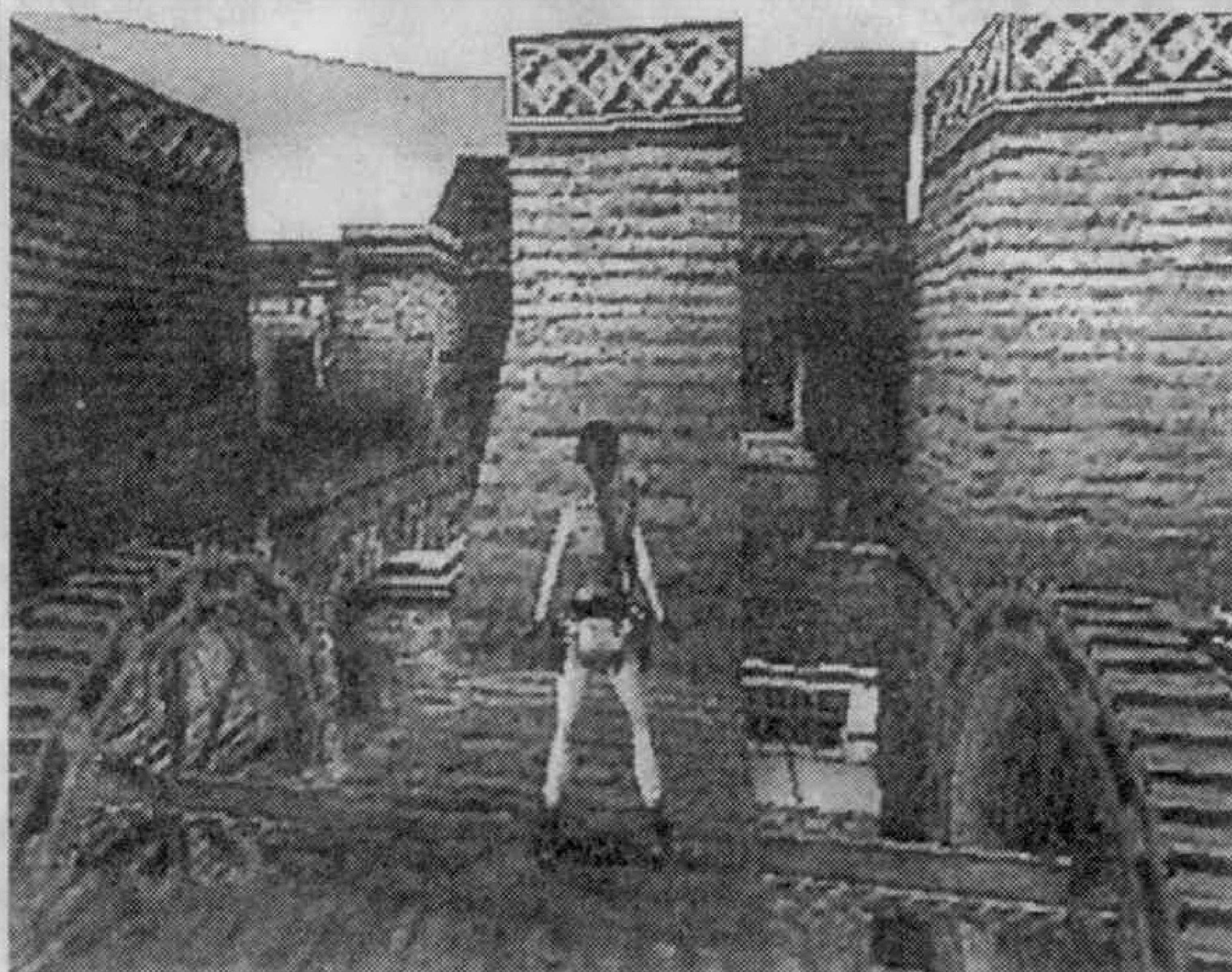
TOMB RAIDER ~ CHRONICLES

PS　厂商：CAPCOM　类型：ACT　发售日：2001年5月31日

高难度的动作游戏你能胜任吗？你是否能够接受挑战呢？

虽然是骂声一片，不过目前像这样有难度、有挑战性的三维动作还是比较少见的(什么，"马里奥64"？没有可比性……)，特别是作为欧美厂商开发的游戏，真是难得。尽管在日本人气严重不足，不过对于中国玩家来说，似乎接受起来比较容易！？

美版一向是高难度的代表，而本系列又可以说是代表中的代表了。麒麟强烈推荐玩家购买练习，绝对会触动你的每一根动作神经。"5"是游戏机的最新版。



劳拉，请赐予我力量吧！我是…

虽然"盗墓者"每一作都会加入一些新动作，不过对于许多玩家而言，感觉还是换汤不换药。包括游戏进行时的那种感觉、音乐、画面等等，可以说前几代是在骂声中过来的，那么"5"呢……

画面

仍然是那种素质，有玩家包什么希望吗?不过，从PS的角度看，能够作出如此复杂的三维画面也不容易呀。如果有不满意的玩家可选择DC版。

音乐

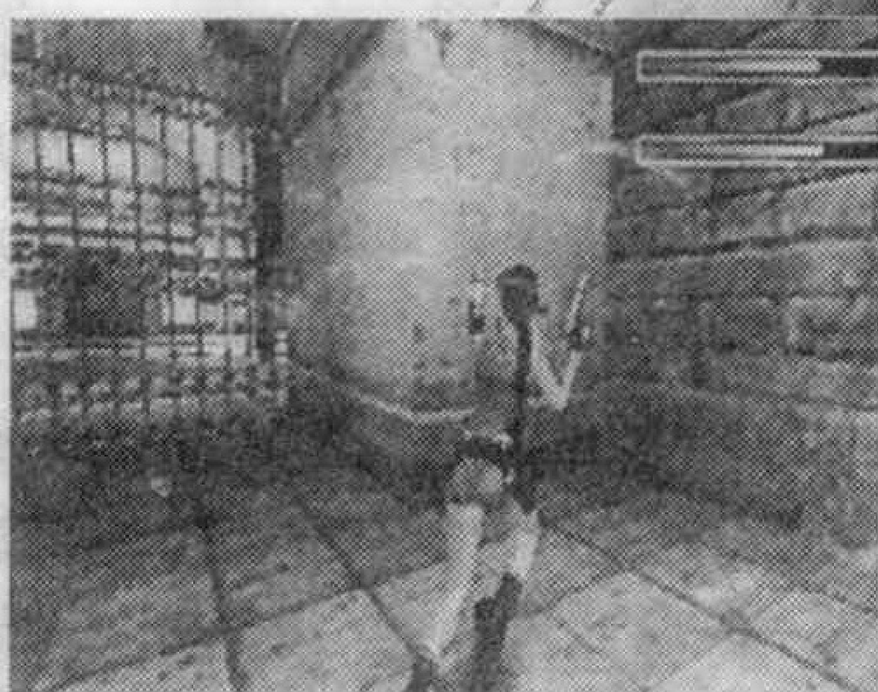
在麒麟试过了每一作以后，感觉在音乐方面实在没有什么区别可讲。大概是第一作太成功的缘故吧？感觉新一作中的音乐只是在此基础上进行了修改而已，虽然是很亲切，不过好像也加深了"每一作都没有改变"的印象。当然，评价还是因人而异的。

新剧情、新内容

游戏是从劳拉的葬礼开始的，劳拉的亲戚朋友分别为我们讲述了劳拉一个个未知的故事，所以在游戏场景上会变化非常明显。

而劳拉的动作方面也加入了新内容。比如走钢丝(麒麟练了好几遍才搞定)、远距离狙击敌人等等，使游戏多少有了些新意。

→劳拉勇敢的面对危险，本作中类似黑手党的人物照例登场追击劳拉。



←↑游戏中一定要灵活掌握劳拉的动作，游戏的魅力尽在于此。

幻想传说

NAMCO 的招牌 RPG"Tales" 系列终于在 GBC 登场了，人设同样由藤岛康介担任，剧情与同名的 SFC 版、PS 版完全不同、系统方面则改变了少许，战斗方式由 ARPG 变成了纯 RPG，但最吸引人的还是那穿上不同衣服就能转成不同职业的职业系统，这也是游戏的最大卖点，可惜游戏难度相对较高，想爆机可要做好练级的准备哦！



GBC 厂商：NAMCO 类型：RPG 发售日：2000.11.10

文/曾宪洋 责编/WP

指令集

移动画面中按 B 键出现：

とくぎ特技　そうび装备　たいれつ队列　ちゅうだん中断游戏
→はずす解除　→リーダー队长(设定手动控制的角色)

さくせん作战方针：
→技をつかいきくれ随意使用特技
→技はてきどに适当平衡地使用特技
→技をつかうな不使用特技
→じぶんをまもれ防御保命优先
→いのちをだいじに回复 HP 优先
→とおくをねらえ远距离狙击

どうぐ道具：
→つかう使用
→すてる舍弃
→コスチューム衣服
→くすり药品
→バッジ徽章
→アクセサリー饰物
→しうしうひん收集品
→シナリオアイテム剧情物品

换衣服时：
きる穿
ぬぐ脱
ずかん图鉴

游戏的操作指令就介绍到这里，接下来再为大家介绍一下游戏的系统。

つよさ能力：
→こうげき攻击力
→ぼうぎょ防御力
→こううん幸运值
→ちかろ力量值
→たいかく耐力
→ちりょく智力
→すばやさ速度

角色性格：
すなお天真
ひょうきん贪心
おもいやり关怀
ものずき好奇
ぬっけつ热血
いたわり同情

系统介绍

战斗&迷宫系统：

战斗以半实时形式进行，速度快的角色优先行动，虽然战斗方式改为纯 RPG，但也可通过"上或下或右 + A"的动作指令来使出主角的特技。能加入战斗的角色只有男主角迪奥(ディオ)、女主角美露(メル)和宠物古鲁鲁(クルール)，古鲁鲁会随着等级提升和 2 位主角的性格而改变能力和样子，看着心爱的宠物改变样态，也是一件很开心的事吧。至于迷宫方面，采用了迷宫自动生成系统，即是每次进入迷宫所出现的地图、宝物、出口位置等等都会不同，令游戏耐玩度 UP(自从 CHUNSOFT 推出"不思议迷宫"系列以来，迷宫的自动生成系统就一直被其他的厂商广泛使用！)

职业系统：

穿上不同衣服就能转换成不同职业，而且所能使用的特技也会完全不同，这就是 GB 版独有的职业系统。在游戏中共设定了 100 种以上的职业，转换职业必需的衣服可从以下 6 种途径来获得：1 在宝箱内取得；2 在服装店购买；3 完成委托或剧情；4 从怪物身上盗取，使用盗贼(とうぞく)或大盗(おおどぼう)的特技；5 锻炼特定职业；6 在服装店中将特定衣服合成，某些强力衣服只有合成才能得到。

あきさあめ
ディオ 295/22
メル 225/37
クルール 170/58
▷ボア

另外,每种职业均有等级设定,CP(职业经验值)达到一定数值后便会升级,当达到最高级有マスター(master)后,角色的性格也会随之产生变化,不同性格会影响角色的能力值,若是角色性格与衣服般配的话,就能大大提升各项能力值。

注:想更换衣服时必须调查衣柜才能进行,更换后主角们的样子会改变。

简明流程攻略

由于本作的重心在于迷宫、职业和委托事件,剧情已被大大简化,因此这里只列出简明流程。

★AC4408年

1.主角们的家:家的上方可看到神像及4幅画,随着游戏发展,以后可以利用它们来穿越时空到其他年代冒险。在屋子里可找到不少道具,其中有格斗家(かくとうか)和猎人(ハンター)的衣服。

2.奥里布村(オリーブ村):与村中央站在桥头处的女孩对话,打听到魔女之塔的位置,这样便能进入塔中。

3.魔女之塔(まじょっこの塔):迷宫共8层,因游戏初期还没有回复系特技,进入塔前最好购入足够的回复HP的药(レッドグミ或ブルーグミ)。为避免"出师未捷身先死",建议升至LV8以上时再挑战boss アーチェ,战胜后回家调查太阳图案的画,便能前往4203年。

★AC4203年

1.尤古利特镇(ユーグリット町):在镇中找到クラース,从他手中取得风之纹章(かぜのもんしょう),这是打开风之谷入口的关键道具,与クラース旁边的ミラルド对话得到战斗图鉴(バトルずかん),然后可前往风之谷。

2.风之谷(かぜのたに):共9层,谷内有不少使人损血的毒沼泽,要小心避开。风之精灵シルフ在顶层守候,要注意风属性攻击对它是无效的。

3.炎之洞窟(ほのおのどうくつ):共11层,洞内同样有毒沼泽,建议让美露穿牧师(ヒーラー)或僧侣(クレリック)的衣服,随时补充HP,顶层是炎之精灵イフリート,同样地炎属性攻击对它无效,而且它的全体攻击魔法比シルフ更为厉害。



4.水之洞窟(みずのどうくつ):共11层,顶层boss水之精灵ウンディーネ的必杀技攻击力颇强,小心应付吧。

5.大地之洞窟(だいちのどうくつ):共14层,这是土之精灵ノーム的栖息地,在顶层遇见ノーム并与之战斗。这家伙狡猾得很,先潜伏在地下,然后伺机钻出地面攻击。只有趁它钻出地面的时候才可以攻击它,因此当它潜伏在地下时就要集中回复HP。打倒ノーム后终于解放了4大精灵,这时回家调查星星图案的画便能前往4306年。



★AC4306RH

1.特迪斯村(トーティス村):在村中找到チェスター得到不思议之壶(ふしぎなつぼ),这是开启不思议之塔大门的关键道具。另外,道具店中新增了不少有用道具,建议在这里调整一下装备再继续冒险。

2.不思议塔(ふしぎな塔):共14层,从迷宫内出现的バジリスク身上可盗得衣服,它有令人石化的恐怖特技!顶层的boss マクスウゥル的必杀技虽然只是单体攻击,但威力非常强劲。

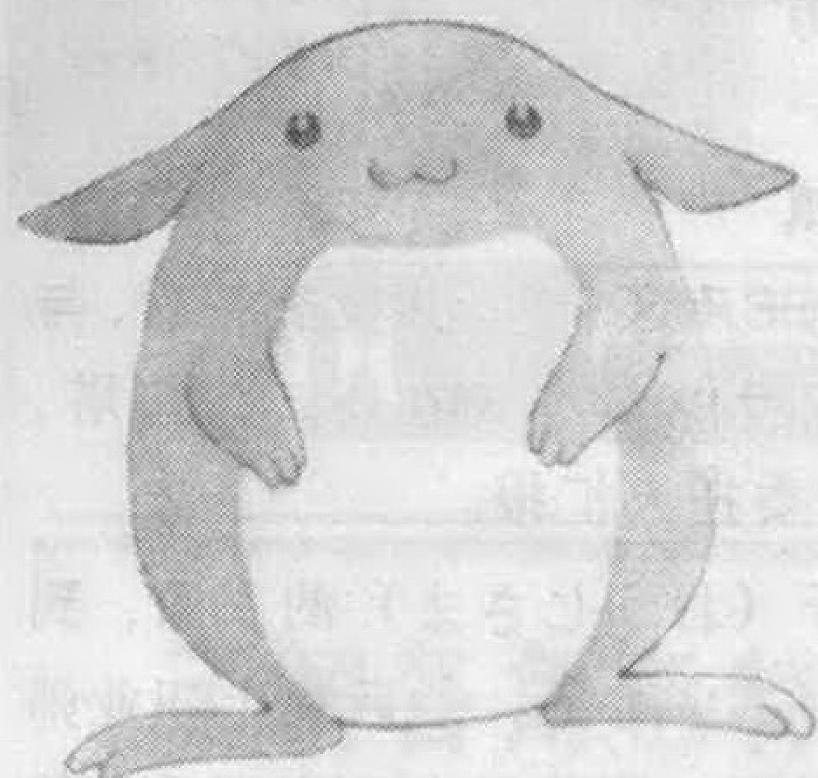
3.恶魔之塔(あくまの塔):塔的入口被不思议的力量封印着,要先回特迪斯村找前作的主角クレス,从而得到解除封印的道具模糊之镜(うつろないかがみ),恶魔之塔共17层,顶层的boss グレムリンレア用光属性的特技对付它会较易获胜。

4.古代遗迹(こだいいせき):遗迹共16层,红色地板踏上会碰到敌人,黄色地板是传送点,相当于其他迷宫中的楼梯。顶层的boss アスカ是光属性的,大家一定想到用什么属性的特技来对付它了吧?没错,就是暗属性。

5.十二星座塔(12せいざの塔):要打开塔的大门至少要完成了件委托(详细方法请参看"委托事件大搜查")。塔内共18层,敌人均很强劲,若LV不够势必陷入苦战。顶层的boss ルナ用魔法攻击无效,只能够用物理攻击。突破12星座塔后,回家调查月亮图案的画就能前往4354年。

★AC4354年

1. 忍者之乡（しのびのさと）：在忍者之乡找到忍者すず，对话后即可进入雷电之洞窟。另外若跳入村中右上角的井里可接受すず的试练，成功突破后会有奖励哦！



2. 雷电之洞窟（でんきのどうくつ）：共18层，从第4层开始就要踏按钮来切换机关，从而使正确的路出现，顶层bossヴォルト，是个霹雳弹般的雷电球，要注意它的全体攻击魔法。

3. 黑暗之洞窟（やみのどうくつ）：共18层，迷宫内的敌人经验值颇高，在这里练级的话LV会提升较快。顶层的bossシャドウ(Shadow)，从名字就能看出用什么属性的特技来克制它了。

4. 精灵之森（せいれいのもり）：进入精灵之森前，先回忍者之乡向すず询问入口的密语，然后在森林入口输入"おやのない"即可进入森林。途中经常出现的敌人セイレーン很难缠，遇上时尽量速战速决。森林共19层，顶层的bossオリジン不怕魔法，只能用物理攻击了。

5. 魔王之洞窟（まおうのどうくつ）：共19层，迷宫内有大量陷阱，顶层的boss魔王ブルート战斗力比オリジン稍逊，相信对现在的你来说，打败他已不在话下。

注：虽然此时在4408年混沌之王ダオス的栖息之地混沌之洞窟已经出现，但以主角们现时的力量还无法打开洞窟的大门，于是调查最后一幅画前往黑暗时空????年。

★AC????年

1. 姆斯贝鲁城（ムスベルヘイム）：黑暗时空没有任何村庄，只有危险的迷宫。这个迷宫必须要完成6件委托才能进入，共19层，顶层bossフラムベルク。

2. 尼奥卢城（ニヴルヘイム）：进入迷宫必须要已完成8件委托，迷宫共19层，顶层bossフェンビーストト的弱点是炎属性。

3. 约苏城（ヨツンヘイム）：进入条件是已完成10件委托，迷宫共19层，顶层bossシユランド擅长风属性攻击。

4. 尼达奥利鲁城（ニダヴェリール）：进入条件是已完成12件委托，迷宫为19层，顶层bossジェストーナ擅长雷属性攻击。

5. 希路城（ヘル）：进入条件是已完成14件委托，顶层的bossビッグアイ弱点是光属性。

6. 比芙莱斯特城（ビフレスト）：进入条件是已完成16件委托，迷宫共22层，顶层最终bossダオス不怕任何物理攻击，只有魔法攻击才可伤它。

7. 混沌之洞窟（カオスのどうくつ）：在黑暗时空打倒ダオス后，还要回4408年打它的真身，这一战ダオス使出全力，攻击力异常恐怖，如果你不多准备些回复道具及换上最强的衣服，你一定会被打得很惨，甚至连灰都找不到。

爆机后的迷宫：爆机后会出现多鲁亚嘉之塔（ドルアーガの塔），塔内共60层，可找到不少珍稀道具。顶层的bossドルアーガ比ダオス还要厉害数倍，消灭它后会怎么样呢?呵呵……，还是留待玩友们自己看了。

委托事件大搜索

1. 与**4408**年乌鲁哈拉镇（ヴァルハラ町）的エリザベス对话接受委托，然后把生日礼物送到奥里布村的アリサ手上。

2. 在**4408**年乌鲁哈拉镇找到委托人グルメジイ，然后锻炼料理人（りょうりにん）的衣服至マスター级。

3. 穿上画家（えかき）的衣服，与**4408**年乌鲁哈拉镇的一对恩爱夫妇（なかよしふうふ）谈话接受委托，然后前往**4306**年同一村镇进入ごうかいなおじさんの家，与屋内的人谈话并为其画像，最后回到**4408**年将肖像画（しょうぞうか）交给夫妇。

4. 穿上渔师（りょうし）的衣服，与**4408**年奥里布村的ついだきのおじさん对话接受委托，然后为其钓上传说中的怪鱼。

5. 与**4203**年乌鲁哈拉村的"ハルの父"交谈，只要迪奥和美露的性格分别是なやめるボーイ和なやめるガール就能完成委托。

6. 找到**4203**年乌鲁哈拉村的メモリー，然后把在风之谷**5～7F**取得的迪亚之花（ティアの花）交给他就能完成委托。

7. 通过水之洞窟后，进入**4408**年的奥里布村的サーカス宿泊所，只要穿上游人（あそびにん）、舞蹈家（おどりこ）或调教师（ちょうきょうし）任一种マスター级的衣服再与ベロボン对话就能完成委托。

8. 穿上占卜师（うろないし）的衣服，到**4408**年的乌鲁哈拉镇找ていな，接受委托教她学占卜。

9. 穿上マスター级的锻冶师（かじや）的衣服，到**4408**年的乌鲁哈拉镇找ハンマー接受委托，然后将银之

饰针（ぎんのブローチ）送到魔女之塔最顶层给サブリナ。

10. 在**4408**年乌鲁哈拉镇找ファンク接受委托，然后帮他清扫**8**次房屋中的垃圾。

11. 完成第**10**件委托后，让美露穿上歌姬（うたひめ）的衣服再与ファンク谈话。

12. 在**4203**年尤古利特镇找バック接受委托，然后进入大地之洞窟第**5**层打倒クレイアイドル取得像木箱(かしのきのはこ),再将像木箱交给バック。

13. 完成第**8**件委托，并取得第**12**件委托的报酬水晶（すいしょう）后，再回**4408**年乌鲁哈拉镇找ティナ接受委托，然后前往**4354**年同一村镇请ビート将水晶打造成水晶球（すいしょうたま），最后将水晶球交给ティナ。

14. 让美露穿上公主（おうじさま）的衣服，进入**4354**年忍者之乡的修行场与うきよそし谈话。

15. 让美露穿上模特儿（モデル）的衣服，到**4354**年乌鲁哈拉镇与ロゼさん谈话。

16.4408年特迪斯村的食物店出现老鼠，找店主トム接受委托帮他除鼠**5**次。

17.4203年乌鲁哈拉镇的少女ルーシー想见公主，只要让美露穿上公主的衣服和她交谈即可。

18. 首先完成第**13**件委托，接着让美露穿マスター级的风水师（ふうすいし）的衣服去**4203**年尤古利特镇找シルバー接受委托，然后在同年代的乌鲁哈拉镇搜寻**3**块石块碎片（せきばんのかけろ），石块碎片地点分别在道具店门前、镇右上方的农田和服装店附近。

19. 先完成第**18**件委托，然后穿学者（がくしゃ）的衣服到**4203**年尤古利特镇找クラース翻译石板上的文字，再前往**4306**年古代遗迹打倒こだいへいき，最后找シルバー交谈。

20. 在**4354**年乌鲁哈拉镇トレーブレフ谈话，然后输入"うたひめ"和"てじなし",将这**2**件衣服练至マスター级再穿上身让トレーブレフ欣赏。

21. 在**4354**年乌鲁哈拉镇ザマス的家和道具店中来回几次交谈,然后出村前往黑暗之洞窟取得借用书(しやくようしょ),回镇后穿上盗贼(とうぞく)的衣服进入ザマス的家谈话,最后把借用书交还道具店。

22. 完成第**21**件委托后，进入ザマス的家与もちぬし对话接受委托，然后顺序到村内的食物店、服装店和忍者之乡的食物店找ザマス交谈，接着回去找もちぬし对话，这时穿上大商人（だいしょうにん）的衣服再去忍者之乡找ザマス，最后和もちぬし对话完成委托。



23. 完成第**22**件委托后，穿上赌徒（ギャンブラー）的衣服到魔王之洞窟找ザマス，然后前往忍者之乡的食物店拿取ザマスのバッグ交给ザマス。

24.4306年乌鲁哈拉镇有一家人正在打听フランシーヌ这个人，接受委托后，与镇内西边的女子谈话得知フランシーヌ在十二星座塔，在塔的**17F**找到他后回村向委托人汇报。

25. 让迪奥先穿上王子（おうじさま）的衣服，到**4354**年的乌鲁哈拉镇找オリプソ对话，然后换上职业师（なりきりし）的衣服再次对话，接着回自己家查看宝箱上的ユリシーズの书，依书上指示到精灵之森遇见ユリシーズ,将疾风靴(ウィンドブーツ)交给他。

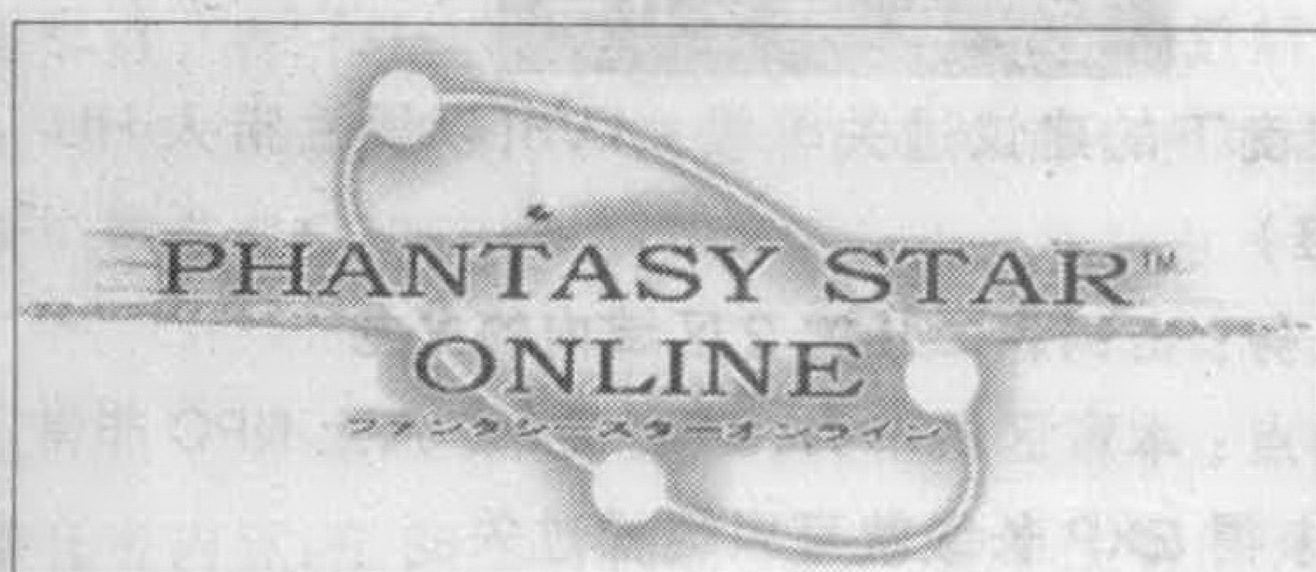
26.4354年的忍者之乡，找到译者（やくしゃ）之家，与屋内人对话后会出现选项，这时顺序选**2、1、1、2、1；1、2、1、3、2；2、1、2、3、3、2、1、2、2、4、4、2、1**,最后穿上マスター级的译者的衣服与那人谈话。

27.4306年特迪斯村道具店的トーマス会让你寻找金之按钮（きんのボタン），报酬会因找到的数量而完全不同,每个迷宫都有**1**个金之按钮,你能找到几个呢?

注：爆机后会增加**3**件委托，具体完成法就请玩友们自行探求了。另外,完成委托后与委托人交谈可领取报酬,通常是衣服、饰物和金钱。

部分强力衣服合成法

ソーサラー→サンダーメイジ×2
ウィザード→ソーサラー×2
にんじや→アサシン×2
にんじやがしろ→にんじや+かくとうけんし
クレス→がくとうけんし+クロービス
クラース→ソーサラー+やくしや
チェスタ→アーチャー+スナイバー
モリスン→サンダーメイジ+やくしや
サンドラ→しゅうどうそう+ドラゴンナイト
ダオス→クィザード+まものつかい
バックマン→ダークアイ+りょうりにん
ミント→プリーステス+うたひめ
アーチェ→ウィッチ+あそびにん
すず→にんじや+しにがみ
へいはち→チャンビオン+かみなりどうし
バキュラ→かにん+かじや
けんじや→ソーサラー+ウィッチ
ワルキューレ→せいなるひかり+めがみけんし



责编天语

2001 年 CESA 大赏得主

梦幻之星 ONLINE

DC | 厂商:SONIC TEAM | 类型:A·RPG | 发售日:2000 年 12 月 21 日

本篇 PSO 攻略由"菜鸟通/电软"编辑本部 *莱因总帅* 连夜写就,谨以此献给广大 DC 机主和亲爱的"菜鸟通"读者。责编天语对总帅此番协力致以最高谢意。

了解各角色特性,创造你喜欢的 HUNTER

HUmar

●特长:战斗力与体力比较高,能使用大部分武器,而且会使用一些特技(テクニック)。

●缺点:没有

体力 (HP)	4
命中 (HIT)	3
精神 (TD)	1
技术值(TP)	1
回避 (AC)	3
攻击 (AD)	3

作为人类的猎人,HUMAR 拥有较多的 HP,攻击力与回避力都很高,只是精神、命中和 TP 比较低。所以最初只能使用进身攻击的刀剑系武器,但是到了后期就可以使用强力的远程攻击武器了。属于初级者使用的角色。

HUnewearl

●特长:可以对付任何状况

●缺点:体力稍低

体力 (HP)	3
命中 (HIT)	3
精神 (TD)	1
技术值(TP)	2
回避 (AC)	3
攻击 (AD)	3

由于是人造的新型人,所以她们拥有很高的精神能力,可以很快的学会上级特技,所以可以轻松的对付各种敌人,不过 HP 较低是她的弱点,最好不要近身肉搏。适合与中级者使用。

HUcast

●特长:使用武器战斗时拥有压倒性的力量。

●缺点:缺少恢复体力的方法(没有特技)。

体力 (HP)	3
命中 (HIT)	3
精神 (TD)	1
技术值(TP)	2
回避 (AC)	3
攻击 (AD)	3

拥有全部角色中最大的攻击力与 HP。在接近战时处于绝对优势。但是他的弱点也非常的大,由于没有 TP 所以无法使用回复特技。这就要求必须靠药物来维持他的体力。所以要尽量多带回复物品参战才行。属于上级者使用角色。

RAmar

●特长:特技与枪并用,进行远程攻击是他的典型作战方式。

●缺点:近身战不利,TP 太少。

体力 (HP)	5
命中 (HIT)	3
精神 (TD)	0
技术值(TP)	0
回避 (AC)	3
攻击 (AD)	4

在游戏开始时就可以使用枪系武器,对于敌人使用远程攻击,可以在不失体力的情况下消灭敌人,而且还可以用特技回复体力。但是近身战对人类狙击手来说非常不利,要注意避免近身战。中级者使用。



RAcast

●特长:高攻击力与高命中力

●缺点:战斗方式非常单一。

体力 (HP)	4
命中 (HIT)	5
精神 (TD)	0
技术值(TP)	0
回避 (AC)	3
攻击 (AD)	3

作为远程攻击最强角色,机械狙击手的命中与体力都非常高,但是,由于没有特技,在体力回复方面将会遇到与 HUCAST 一样的烦恼。上级者使用角色。

RAcaseal

●特长:经常可以进行风险很低的远距离攻击。

●缺点:战斗方式非常单一。

体力 (HP)	4
命中 (HIT)	5
精神 (TD)	0
技术值(TP)	0
回避 (AC)	4
攻击 (AD)	2

基本上与 RACAST 相同,由于回避力与体力很高,所以就算遭到一些攻击也无所谓。RACASEAL 可以真正作到不受伤

消灭敌人。但是没有特技仍然是个大缺点。属于中级者使用角色。

——FOmarl——

●特长:在法师中拥有最高的物理攻击能力,可使用枪。

●缺点:TP在法师中是最少的。

体力 (HP)	2
命中 (HIT)	2
精神 (TD)	4
技术值(TP)	4
回避 (AC)	2
攻击 (AD)	1

作为法师在最初就可以装备剑系武器，但是体力与攻击力很低，所以物理攻击效果非常不理想。所以还是要用特技来作战。不过当等级上升到一定阶段后就可以装备枪系武器，这样可以弥补TP不足的缺点。面向中级者。

——FOnewm——

体力 (HP)	2
命中 (HIT)	2
精神 (TD)	4
技术值(TP)	5
回避 (AC)	1
攻击 (AD)	1

●特长:命中力很高,可以使用枪系武器,而且TP是全角色中最高的。 ●缺点:体力不足。

在最初就可以使用枪，拥有非常多的TP与强力特技,但是体力、回避力和防御都非常低,所以要注意千万不要让FONEWM去近身战。属于中级者使用。

——FOnewearl——

●特长:拥有最强的特技。

●缺点:不靠特技则完全无法作战。

体力 (HP)	2
命中 (HIT)	1
精神 (TD)	4
技术值(TP)	5
回避 (AC)	2
攻击 (AD)	1

与FONEWM的体力相同，而且命中力太低，几乎无法使用枪。所以只能用全角色中最强的特技消灭敌人,不过一旦TP用完就会陷入苦战的噩梦中。上级者使用角色。

单人(OFF LINE)完全攻略

当设定好主角后,就可以进入游戏了。主角首先会出现在パイォニア2的总督府，接受了总督关于调查パイォニア1调查团失踪事件的委托。这时就可以去广场了，在广场上传输机的正前方是商场，里面可以鉴定宝物，购买武器、道具和防具。商场右边是道具存储处,商场左边是猎人事务所，可以说所有的冒险都要通过这个猎人事务所来进行。在事务所中可以选择接受的委托，下面就按各个章节的事务所委托来进行攻略。

第一章 森エリア

简单难度下的建议过关等级：LV8(以男性猎人HUMAR为标准)

主要任务：击倒森エリア2区域内的火龙

区域特点：本章区域不大，任务简单，加上NPC非常的强,注意多得EXP长级就可以轻松过关。

1、战いのいしずえ



●任务内容：取回资料碟(デ－タディスク）并找到アッシュ

●NPC角色：LV33的HUCAST——KIREEK。

●要点：这个任务可以说完全是热身，因为KIREEK的能力太强了，所以从他的镰刀下强到EXP是最重要的(只要命中敌人,就算最后敌人被KIREEK打死也可以得到不少的EXP）要注意的是找到アッシュ后就会遭到伏击,要小心被围攻。

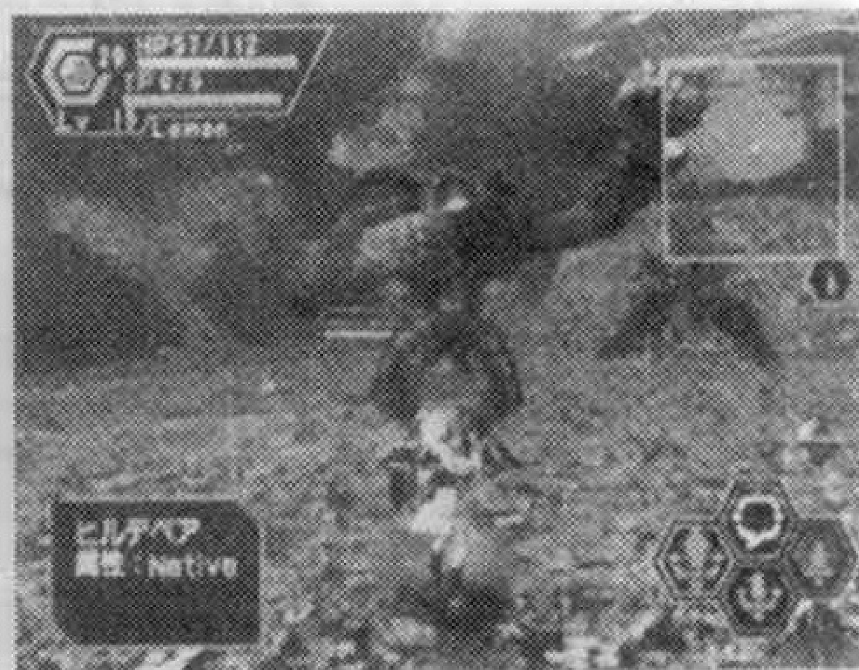
2、钢の心

●任务内容:寻找商人ラクトン丢失的贵重货物。

●NPC角色:RACASEAL——ELENOR

●要点:在路上会遇到ELENOR,有了她的协助相信很快就可以找到遗失的宝物マグ。

3、ラグオルの大地主



●任务内容：将委托人富有的父亲ラクトン从ラグオル带回来。

●NPC角色：无

●要点：此次没有NPC所以要小心应付,危险时就退回安全区域(怪物只能在自己出没的地区活动，不会追击主角到另外的区域,要好好利用!)当找到了ラクトン后他要主角找三样道具给他,他才回去。没办法只好去找,找到后给他就OK了。

4、パイオニア2の新闻

●任务内容:将记者ノル送到ラグオル调查事态的真相。

●NPC角色：使用手枪的记者NOL

●要点：在森エリア1里找到传送器，然后到森エリア2将机关解除就可以了。

5、黄いフェイク

●任务内容:将被变成企鹅的博士救回。

●NPC 角色:无

●要点:有一只企鹅总是在地上发呆,而靠近后就可以对话,之后它就会逃走。一直跟着它走然后不断对话。最后就可以将任务完成了。

6、大地の呼び声

●任务内容:在20分钟内将采集5种原生物的资料。

●NPC 角色:无

●要点:这是初期最难的一个任务,
由于要在限制时间内打倒五种不同种类的敌人,要注意的是只有将该种敌人全灭,所以非常困难,尤其是モネスト与モスマント的资料必须在森エリア2中得到。当得到了全部资料后就必须迅速回去。

7、恸哭の森

●任务内容:带TIA去观看森エリア中的怪物。

●NPC 角色:FOMARL——TIA

●要点:必须小心保护防御力极低的FOMARL,如果她死了任务就会失败。此外强敌也会不断的出现。当到了森エリア2后就见到全部怪物后就可以过关了。

8、グラン・スコ-ル号

●任务内容:救回游船グラン・スコ-ル号上的乘客。

●NPC 角色:RAMAR

●要点:必须在森エリア2找到ワ-プ来传送到平台上,见到了倒在地上的少女就可以完成任务了。

森エリア主线任务:在完成了上面的任务后,就可以去森エリア2找BOSSドラゴン战斗了。ドラゴン就在"グラン・スコ-ル号"任务中找到少女的地方现在变成了一个巨大的传送器,进入后就可以见到一只巨大的翼龙。对于翼龙的攻击要采用远程攻击的方法。当它吐火时可以用奔跑来躲避。当打到一定程度后,它就会飞上天,当它冲入地下后要注意雷达上翼龙在地面的动向,躲避它的攻击。虽然翼龙攻击凶猛,但它的HP最多500左右相信有6-7级的实力就可以战胜它了。然后回到パイオニア2的总督府就可以到第二章了。

森エリア中全部敌人资料

●ブ-(有效属性:炎/特殊行动:无)

用炎系特技攻击非常有效,而普通攻击对它们也非常实用,可以说是最弱的敌人。

●モネスト与モスマント(有效属性:炎/特殊行动:飞行)

对于不会移动的モネスト没有什么好担心的,不过要注意被飞行モスマント围攻,应当尽快消灭モネスト减少敌人的数量。

●ラグ・ラッピ-(有效属性:炎/特殊行动假死)

长的很可爱的ラグ・ラッピ-是梦幻之星中的传统角色,当它遭到攻击后就会倒地装死,一会就会爬起来逃走,所以要注意在它起身时再攻击它一下,这样就有机会得到宝物。

●ゴブ-マ与ジゴブ-マ

(有效属性:雷、水/特殊行动:无)

与ブ-マ是同族,只是能力更强大,而且不怕炎系攻击,所以要注意不要遭到它们的包围。

●サベ-ジウルフ(有效属性:雷、水/特殊行动:跳跃)

注意サベ-ジウルフ会在主角周围乱跳并伺机攻击,要注意抓住机会一次消灭。

●ヒルデベア(有效属性:冰/特殊行动:大跳跃、火炎弹)

可以说是森エリア中最强的敌人,体力与攻击力都很高,而且会大跳跃突然接近主角,而且远程的火炎弹也很厉害,所以还是用冰系魔法后远程射击消灭它比较安全。

●ドラゴン

(有效属性:炎以外的全部属性/特殊行动:飞行、钻地)

作为BOSS来讲,炎系攻击完全无效,而冰系攻击效果最好,由于ドラゴン的体力不高所以不断攻击其头部就可以取胜。

第二章 洞窟エリア

简单难度下的过关等级:LV15(以男性猎人HUMAR为标准)

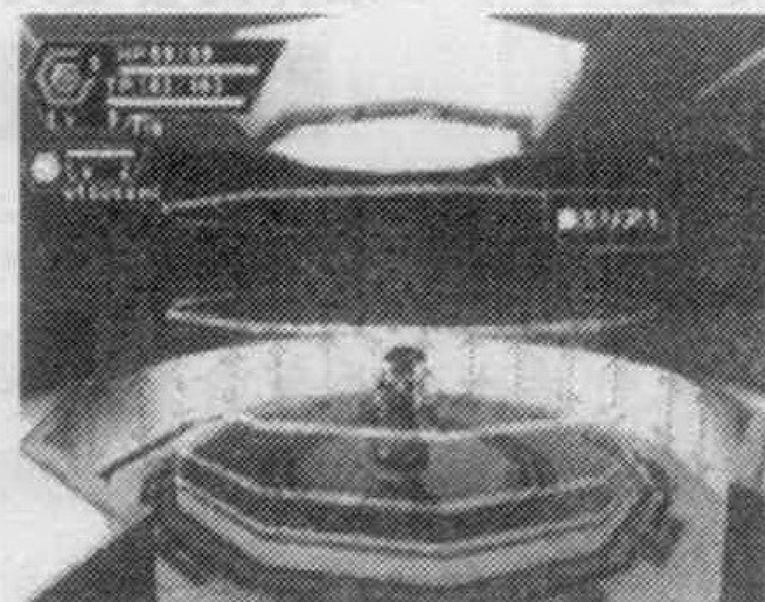
主要任务:击倒洞窟エリア3的デ・ロル・レ

区域特点:洞窟中有的地方很狭窄,小心被围攻。此区域出现了无法启动的门,要去别的区域踩控制开关才可以,而且本章出现了隐藏的机雷,被炸到会损失大量体力。而且敌人开始会进行特殊攻击了。所以解麻痹与解毒药一定要随身带。

1、サイフの纽

●任务内容:将顽固的男子说服

●NPC 角色:无



●要点:在パイォニア2商场区域见到那男子后选择"ゎからない"、"それを言うにはが条件あるから",就可以说服他了。

2、恶魔の食物

●任务内容：寻找在洞窟エリア深处的物品

●NPC 角色：无

●要点：在洞窟エリア 3 可以找到卖美味蛋糕的三姐妹，在那里买到蛋糕后就可以完成任务了。

3、消えた花嫁

●任务内容：帮出嫁前的新娘减肥？！

●NPC 角色：FOMARL

●要点：主要任务就是将委托人带到洞窟エリア 2 的大瀑布，要注意委托人的体力，一旦她被打倒，任务就会失败。

4、ヒビツの届け物



●任务内容：运送谜之物体

●NPC 角色：无

●要点：在 45 分钟内在洞窟エリア 2 找到一台因为短路而倒地的机器人，注意记住之前得到的暗号，否则会遭到攻击。

5、ゲレイブ家の执事

●任务内容：寻找行踪不明的执事

●NPC 角色：HUNEWEAK

●要点：主要是带委托人去洞窟エリア 2 寻找执事，由于委托人本身的能力比较强所以难度比较低。

6、归らずの泷

●任务内容：寻找突然失踪的女猎人　●NPC 角色：无

●要点：要小心在エリア 1 遭到正体不明的猎人袭击，要注意回复体力，因为敌人是相当强劲的。除此之外就没有什么难点了，只要到エリア 2 消灭最后拦路的女猎人就可以完成任务了。

7、ブラックペーパー

●任务内容：逮捕女猎人绑架事件的主谋

●NPC 角色：HUNEWEAK

●要点：由于此次的任务可以说是第二章最难的，所以要有足够的等级才行，首先要对付许多猎人的攻击是相当困难的，不要给他们回复的机会，一口气消灭他们。其他的就是在エリア 3 最深处会遇到强力的猎人，要注意体力与 TP 的回复。

洞窟エリア主线剧情：在洞窟エリア 3 可以找到传送装置，进入之后就会见到本关的 BOSS——デ・ロル・レ，作为现在最强的敌人要击倒它是非常困难的，它的攻击方式主要有五种：1、口中发射激光进行攻击，对付这种攻击可以用奔跑来躲避。并且可以趁机进行攻击。2、侧面激光攻击，这种攻击范围相当的光几乎是无发躲避的，如果被击中四次就会死亡！所以觉得躲不开就在原地被它打一下也没关系。3、空投石头攻击：デ・ロル・レ飞上空中后撒下石头攻击，虽然范围很大但是空隙也大，可趁机避开。4、寄生虫攻击，デ・ロル・レ会发射寄生虫，要将其中的三个破坏才可以避免被攻击要注意！5、登陆攻击，デ・ロル・レ攻击一定时间后就会上岸，此时是对它进行强力攻击的时候了。当它的触角移动时要立即躲开并且攻击。这个 BOSS 的体力大约 2500 左右，要注意打持久战，才能取胜！

洞窟エリア敌人资料

●エビルシャ－ク（バルシャ－ク、ギルシャ－ク）

（有效属性：水／特殊行动：无）

最基本的怪物，基本攻击方式就是靠近主角后用手刀砍劈。是本区域最弱的也是最多的敌人。

●ポイゾナスリリ

（有效属性：雷以外的属性／特殊行动：毒性或麻痹攻击）

使用毒与麻痹进行攻击的花，虽然不会移动但是远程特殊攻击非常讨厌，最好用枪系武器或火球魔法远程攻击消灭它们。

●グラスアッサシン

（有效属性：水以外的属性／特殊行动：吐丝（移动不能））

看起来像巨大的螳螂，实际攻击力不高。但是它的吐丝非常讨厌一旦被击中就无法行动在加上エビルシャ－ク的围攻・・・准备关机好了。所以对付它的最好办法就是到它的侧面，利用它转身迟钝的弱点迅速消灭。

●プフイスライム

（有效属性：水以外的属性／特殊行动：分裂）

在地面移动的史莱姆，攻击力很低除了不好打中外没有什么特别之处。当它停止游动恢复正体后是攻击大绝好时机。

●パンアム－ズ（ミギウム、ヒドゥ－ム）

（有效属性：炎、雷／特殊行动：激光、分裂）

从地下突然出现的巨大怪物，物理攻击对于合体的パンアム－ズ无效，不过分裂成ミギウム和ヒドゥ－ム后就可以轻易打倒。

●ナノドラゴ（有效属性：水／特殊行动：机关、飞行）

拥有远距离激光攻击，攻击力超高，而且当主角靠近它时它就会飞走了。所以要尽量在远距离消灭它。枪系武器是最好的选择。

●デ・ロル・レ

(有效属性:炎/特殊行动:激光、寄生虫、落石、触手)

作为BOSS来讲实力非常强劲,攻击方式多样,使用特技"フォイエ"是对付它有效特技。

第三章 坑道エリア

简单难度下的过关等级：LV22(以男性猎人HUMAR为标准)

主要任务:击倒坑道エリア3的ボルオプト

区域特点：大多数的敌人都以群体出现，而且攻击力很强，大剑在这里将充分发挥攻击力广的特点。而使用上级雷电特技也是非常强有力的攻击手段。

1、心のかたち

●任务内容:寻找坑道内的网友

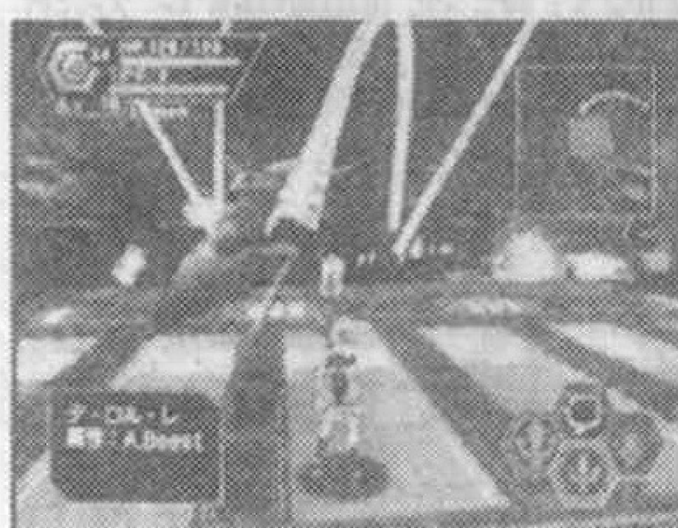
●NPC角色:HUNEWEAK

●要点:NPC的能力非常低,还要时刻注意她的体力。所以不要急于前进,将敌人彻底消灭后在前进才行。

2、オスト博士の研究

●任务内容:寻找オスト博士的研究资料

●NPC角色:HUNEWEAK



●要点:这个任务开始时只有主角一个人,所以一开始就必须保持体力,当找到同伴后就可以放心的进入坑道エリア2去寻找资料了。

3、闭ざされた门

●任务内容:确认博士的研究物

●NPC角色:FONEWEARL

●要点:由于NPC非常的弱,所以这次任务最困难的地方就是如何保护NPC的安全。所以如果没有高级回复魔法是无法过关的。而且还有一个BOSS!它竟然就是洞窟エリア的BOSS——デ・ロル・レ。不过碍手碍脚的NPC终于不会碍你的事了。以现在的能力应当能很轻松的击败它了。

坑道エリア主线任务:此次的BOSS——ボルオプト拥有两种形态,首先要消灭其在计算机中的脑部,它在计算机中移动时可以靠雷达来寻找,发现后就向其所在的计算机攻击,至于地上的发电器,只能是能打就打不能打就用回复魔法了。当它的脑部被破坏后就可以与其实体战斗了。要注意它的三种攻击方式:

1、火箭弹攻击,对付发法就是不停的绕圈跑,被击中一次会损失很多体力所以要小心。基本上在此时是没有机会反击的。2、踩踏,在其攻击前回进行集气,被它踩中一次会损失三分之一的体力所以要不断的跑当其攻击完毕就要全力攻击它的各个部分。3、光弹,这种攻击最初是一个小光球,一旦被光球击中就会被围困住,然后ボルオプト会对主角使用激光全力攻击。被打中后离死就不远了!千万小心。所以在BOSS的攻击方式中唯一能反击的就是踩踏攻击,所以要抓住机会给其最大的打击,否则死亡的一定是你。ボルオプト大约有3000的HP。

坑道エリア敌人资料

●ギルチック

(有效属性:雷/特殊行动:发射精确制导激光)

作为坑道エリア的基本敌人，也是成群的出现，不过只要攻击它一次它就会被打倒因此可以迅速追击，在其起身前消灭。而且雷系特技对它们非常有效。

●ダブチック(有效属性:雷/特殊行动:复活)

由于这种敌人是又身后的原形控制器控制的，所以不击倒控制器的话它们就会复活。所以要抢先消灭控制器。

●カナディン

(有效属性:雷

特殊行动:雷击)

移动速度极快，所以必须在其靠近前用枪系武器消灭。



●シノワゴ－ルト(シノワビト)

(有效属性:雷、冰/特殊行动:分身、混乱连击)

突然冲过来攻击，而且有混乱属性。所以要特别小心这种敌人。

●ギャランゾ(有效属性:冰、雷/特殊行动:无)

攻击力极高的重炮车，要小心它的攻击，最好还是远程攻击比较安全。

●ボルオプト

(有效属性:雷/特殊行动:导弹、激光、踩踏、回复)

拥有很强的攻击力，而且大部分时间都在攻击主角，所以抓住机会就要给它最大的伤害。

第四章 遗迹エリア

简单难度下的过关等级：LV33(以男性猎人HUMAR为标准)

主要任务:击倒遗迹エリア3的ダ－クファルス

区域特点：所有的敌人都一拥而上，用最快的速度包围主角。而且攻击力极强，如果使用的主角是法师系则可

以使用上级特技来消灭。而使用主角是战士系的则要注意回复，打持久战。

1、博士の密かな欲望

●任务内容：用怪兽的身体开发新武器

●NPC 角色：RACASEAL

●要点：NPC——RACASEAL 太弱了，所以保护 NPC 依然是第一位的任务，因此必须灵活运用时空传送门逃离险境。而路上的机雷也是非常危险的如果在乱军之中，突然中了一个混乱机雷的话……



2、ハンタ－の右腕

●任务内容：寻找失踪的猎人的刀

●NPC 角色：RACASEAL

●要点：此次的 NPC 能力一般，保护好她的安全依然很重要，一路上会遇到很多人，与他们对话后就会消失，这是过关的关键。

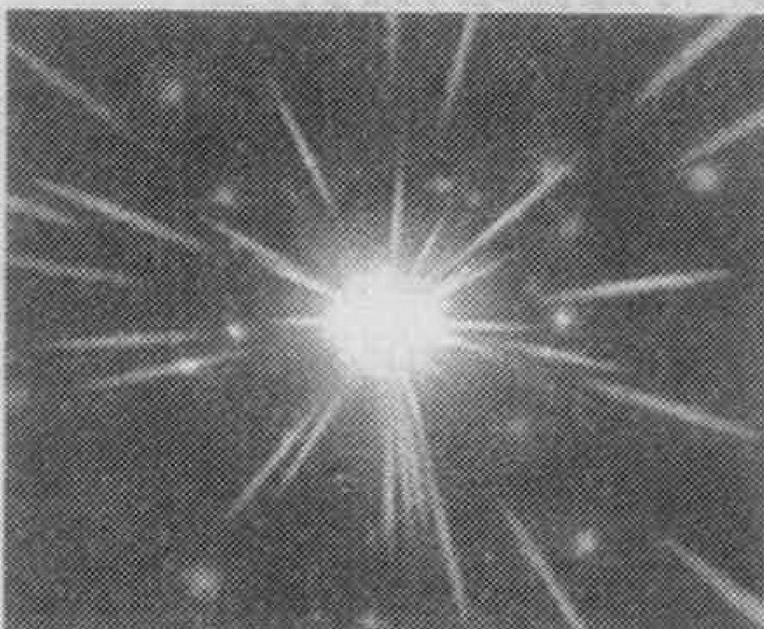
3、ラグオルの泷

●任务内容：寻找传说的猎人 ●NPC 角色：HUMAR

●要点：不断的向下走就会见到最强 NPC"ASH" 有了他的帮助，可以说过关是易如反掌，不过也要注意他的体力，一旦他死了任务就会失败。

遗迹エリア主线任务：此次的 BOSS——ダ－クファルス就是最终 BOSS，与它战斗前必须增强光属性耐性，否则……

进入遗迹エリア 3 的大祭坛后就会遭到围攻，此时不要与敌人战斗，立即攻击周围的兰色柱子，将柱子全部打倒后ダ－クファルス就会出现。它一共有三个形态：



第一形态的主要攻击方式就是激光，此时用大剑或枪可以攻击它的头部。当他的体力降低到一定程度后就会进入第二阶段，此时它的攻击方式就会变成大量激光连击，如果没有强力回复魔法和道具就没有什么胜算了。而打法基本上就是硬拼。当第二阶段ダ－クファルス的体力降低一定程度后就会进入第三阶段。这时它会疯狂的用剑、光球和最终光明魔法(光属性防御低于 20 则一击必杀！！)，而且它有很长的无敌时间，可以说是最最变态的最终 BOSS。如果你能单人将其击倒，那么你就绝对属于 ARPG 的达人了！

遗迹エリア敌人资料

●ディメニアン(ラ・ディメニアン、ソ・ディメニアン)

(有效属性：炎、雷、冰/特殊行动：无)

在遗迹エリア中出现的主要敌人，由于数量众多，所以不可轻敌。如果被他们围住的话 99% 会死亡。对付它们的方法就是打一下就跑。

●ダ－クベルラ

(有效属性：无/特殊行动：麻痹、手腕发射)

在近距离时就会遭到其几率很高的麻痹攻击。在远距离时会遭到其攻击力很高的手部攻击。不过相对于接近战来说还是远距离攻击比较安全。

●クロ－(バルク、バルクロ－)

(有效属性：炎/特殊行动：合体)

虽然クロ－的攻击力量很低，不过由于数量众多而且行动非常快，所以还是用上级炎系特技集中消灭比较好。

●ダ－クガンナ－

(有效属性：炎/特殊行动：无敌、激光、快速移动)

在它们移动中是处于无敌状态的，要攻击它，必须在中央的炮台向上升的瞬间攻击。否则就要迅速躲避它发出的激光攻击。

●デルセイバ－

(有效属性：无/特殊行动：盾防御、大跳斩、三连斩)

拥有非常强的攻击力，如果被它砍到很有可能被打倒。而且它的防御力很高，有时经常作为盾挡在前面让其他怪物攻击主角，因此是必须优先击倒的强敌。

●カオスソ－サラ－(有效属性：无/特殊行动：隐身)

主要用特技攻击主角，威力极其强大，每次攻击至少使主角损失一半的体力。所以要用全力消灭它。一旦遭到两次特技攻击主角就必死无疑了。

●カオスブリンガ－

(有效属性：无/特殊行动：TP 吸收、突击)

类似人马骑士的カオスブリンガ－，攻击力非常强，尤其是突击的攻击力极高。通常会让主角损失三分之二的体力。用远程攻击非常对付它是很有效的。

●ダ－クファルス

(有效属性：无/特殊行动：光属性攻击、激光)

最终 BOSS，强力无比。作为最强黑暗 BOSS 却使用光属性攻击？！这点务请千万注意。

单打攻略完



最适合上网的完全资料攻略

文/小孔

PHANTASY STAR ONLINE 梦幻之星网络版（简称 PSO），是世嘉公司网上 RPG 大作，荣获今年全日本 CESA 大赏，是一部具有划时代的意义的游戏精品，笔者身边的朋友中也有许多人沉迷于 PSO 中不能自拔，甚至除 PSO 以外已再不沾任何其它游戏！到底 PSO 魅力何在？PSO 世界中有什么秘密如此引人入胜？让我们一起来探寻梦境吧！

Opening:

神秘的宇宙浩瀚无边，但长久以来人类只能局限于地球的方寸之地，为了寻求更广阔的发展空间，人类计划在遥远的行星拉古奥尔(Ragol)上建立新的殖民地。第一批进发 Ragol 的先锋 1 号太空船（Pioneer1）已对 Ragol 地表进行了初步勘测，证实这个原生生物的天堂很适合人类居住。7 年后，先锋 2 号太空舰队(Pioneer 2)向 Ragol 进发，然而，正当 Pionneer1 的地表基地发射引航光束欢迎 Pioneer2 到来之时，基地附近突然发生神秘的大爆炸，Pioneer1 联络中断，成员生死不明……

Start:

Pioneer2 殖民总督任命玩家到 Ragol 地表进行调查，找出神秘爆炸的原因。玩家有三种职业、9 种角色可以选择。

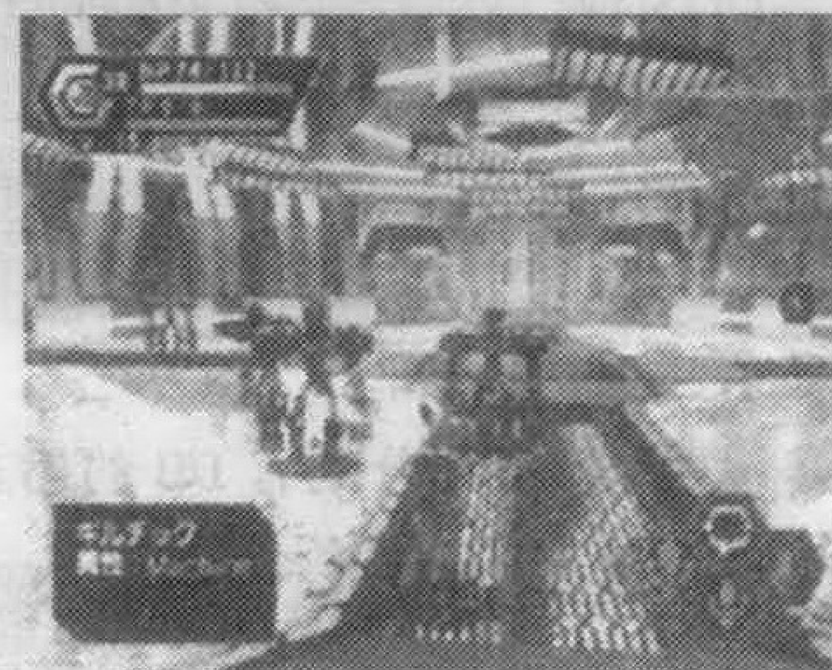
HU(猎人)：HUmar(人类)、HUneweal(妖精)、HUcast(机械人)

RA(射手)：RAmar(人类)、RAcast(机械人男)、RAcaseal(机械人女)

FO(法师)：FOmare(人类女)、FOnewman(妖精男)、FOneweal(妖精女)

除了调查神秘爆炸的原因之外，玩家还可到情报中心接受委托，完成任务，收取佣金。委托千奇百怪，从调解小两口吵架，到寻找减肥药……不等。特殊的任务还会有特殊的好处!!

●Ragol 有四个迷宫：森林、洞窟、玩道、遗迹。遗迹之门打开的前提是前 3 个迷宫第 2 区域中的封印柱子要解开。每个迷宫打过 BOSS 后记得向总督汇报，这样才能进入下一区域。通关一遍之后有 Hard 模式，两遍后是 Very Hard。其中很多特别道具是只有在 Very Hard 的遗迹中才能找到的。



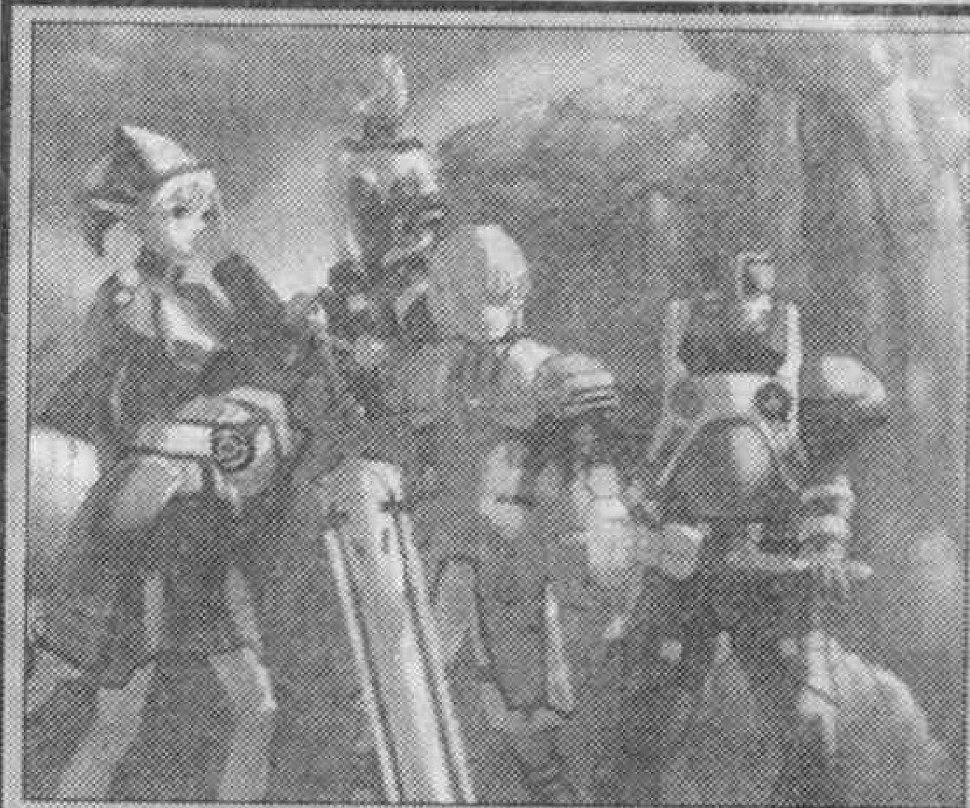
●PSO 的道具是以★分级的。一般道具最高(大多数)只有 9 颗★，但是所有的特殊道具（Special Weapon 和稀有防具）都是 9 颗★以上的。并且，即使星级相同，特殊道具也都会比普通道具多些奇异的功能，实用性也更强！因此，PSO 世界中最吸引人的莫过于到世界各地收集、改造各种特殊道具！

本攻略提供 PSO 世界中全部特殊道具的详细资料和收集方法，包括终极武器、防具、插件、道具，想成为最强勇者吗?那就好好研读后面的详尽资料篇吧!!

备注：武器全部为 Special Weapon，绝无假冒伪劣，保证全面、详细，全部都可以使用。

PSO 世界中只有四妖刀中 AGITO 外的三把妖刀未列在此。因为在 PSO 中玩家只能拿到它们，却不能在战斗中使用。它们是カムイ（神威）、メシャ（夜灭）、サンゲ（散华），分别记载于“四天の卷物”之中。也许在 5 月 17 日之后能够使用它们吧……。

天语：由于作者是在网络上游戏，心得颇多，本期先行刊登“剑系”特殊武器。对于单打的朋友，资料中已提供金手指。



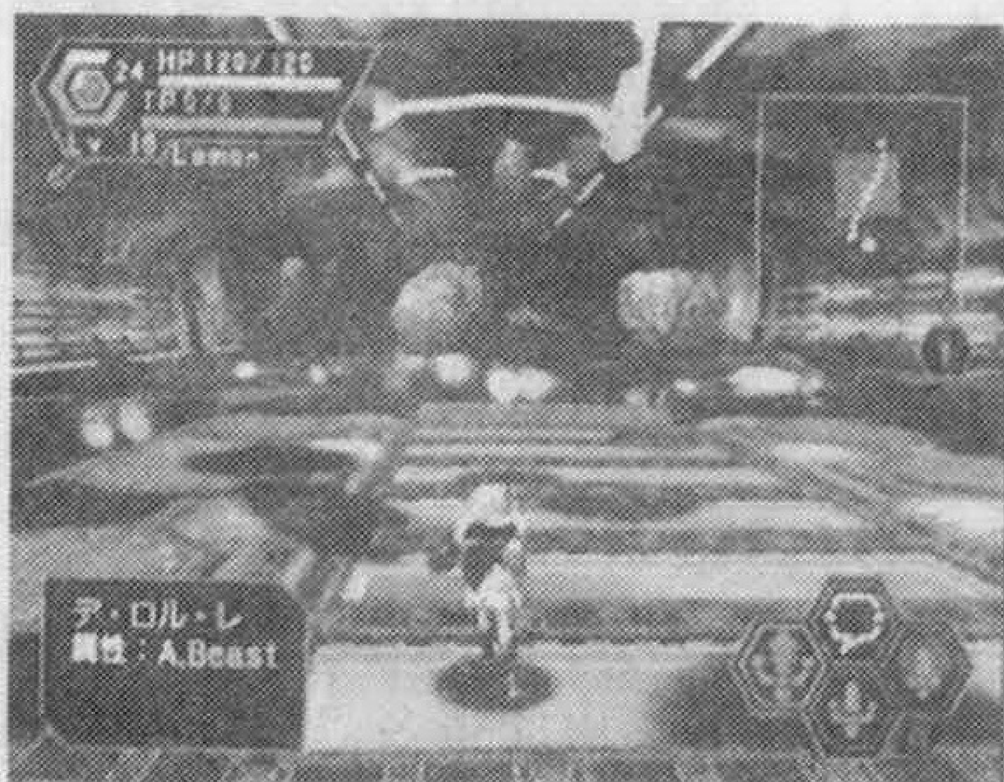
国内 PSO 团体:大陆梦幻骑士团
发起人:雪鹰
活动论坛:pso.netsh.com(net)
活动地:日本(JP)服务器
SHIP 9;BLOCK 12
欢迎您加入我们的行列
——英雄不只一人!

—PSO—
完全资料篇
特殊武器
Special Weapon
<一>剑系

一、剑 SABER

1.DBの剑(DB'S SABER/DB的剑)
050100
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+250 命中度+40
●条件:必要攻击力 265
●说明:剑柄部分刻有 DB 的标志,特殊攻击消费 TP,威力高。
●备考:全职业装备可能,绿与青色的魔石级,是 Specid Weapom 中最容易找到的。有同名的铠和盾一同装备,攻击力上升 97。
●入手场所:H 遗迹等。

2.カラドボルグ(KALADBOLG/焰光刀)
060100
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+310,命中度+55
●条件:必要攻击力 295



●说明:剑士一但拥有别无所求之剑,特殊攻击火炎。
●备考:全职业装备可能,紫与红色魔石级
●入手场所:H 洞窟 VH 森。

3.デュラングル(DURANDAL/霸王剑)
070100
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+335,命中度+49
●条件:必要攻击力 310
●说明:传说中的"剑士之剑",拥有令人恐怖的破坏力,特殊攻击经验值吸收。
●备考:HU 装备可能,绿与黄色的魔石级
●入手场所:遗迹、H 洞窟

4.デルセイバーの剑(DELSABER'S BASTER/剑魔之剑)
001A00
★★★★★★★★★☆☆☆12
●性能:攻击力+275,命中度+45
●条件:必要攻击力 295
●说明:由デルセイバ的右手改造而成的敌人尸块武器。与同名的盾一同装备时攻击力倍增。特殊攻击:落雷。
●备考:全职业装备可能,由デルセイバ的右手作成。
●入手场所:见后

5.秋子わばさんのフライパン(AKIKO'S FRYING PAN/秋子婶婶的平底锅)
001600
★★★★★★★★★☆10
●性能:攻击力+108,命中度+35
●条件:必要攻击力 55
●说明:具有特殊坚硬质感,创意与外形具佳的最人气武器……!!!
●备考:全职业装备可能,形状为平底锅在 Offline 任务中入手可能
●入手方法:见后

6.ヴィクターアクス(VICTOR AXE/胜利者之斧)
002000
★★★★★★★★★9
●条件:必要攻击力 250
●说明:魔法石制成的斧刃,单手持姿之斧,特殊攻击吸收敌人 HP
●备考:全职业装备可能,形状为斧子,斧刃为肉红色的魔法石加工而成,手持式板斧,人气旺。
●入手场所:VH 森

7.アギト(伪)锈刀(AGITO/妖刀)
011000
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+282,命中度+45
●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW1980 年生。テンガイ作
●备考:全职业装备可能,アギト伪作之一,特殊效果即死
●入手场所:VH 森

8.アギト(伪)锈刀(AGITO/妖刀)
021000
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+300,命中度+37
●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW1977 年生,ジョウウン作
●备考:全职业装备可能,アギト伪作之一,特殊效果即死
●入手场所:H 遗迹

9.アギト(伪)锈刀(AGITO/妖刀)
031000
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+275,命中度+47
●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW2001 年,キコク作
●备考:全职业装备可能,アギト伪作之一,特殊效果即死。
●入手场所:VH 森

10.アギト(伪)锈刀(AGITO/妖刀)
041000
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力+265,命中度+90

●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW1991 年,キコク作
●备考:全职业装备可能,アギト伪作之一,特殊效果即死
●入手场所:H 遗迹

11. アギト(伪)锈刀(AGITO/妖刀)
051000
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 280,命中度 + 46
●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW1983 年生,ドウセシ作
备考:全职业装备可能,アギト伪作之一,特殊效果即死。
●入手场所:H 遗迹

12. アギト(真)锈刀(AGITO/妖刀)
061000
★★★★★★★★★☆10
●性能:攻击力 + 280,命中度 + 46
●条件:必要攻击力 195
●说明:AUW1975 年生,ドウセシ作
●备考:全职业装备可能,アギト真作,升级后可进化为 OROTIAGITO,特殊效果即死。
●入手场所:VH 森

13. オロチアギト
(OROTIAGITO 大蛇膘/真・妖刀)
001000
★★★★★★★★★☆☆11
●性能:攻击力 + 475,命中度 + 75,精神力 + 15
●条件:必要攻击力 470
●说明:AUW1975 年生,ドウセシ作,特殊攻击 HP 半减,对 BOSS 无效。
●备考:HU 装备可能,アギト真作
●入手方法:真アギト改造而成,方法见后。

14. ラウイスニカノン
(LAVIS CANNON/圣剑)
D01F00
★★★★★★★★★☆☆☆12
●性能:攻击力 + 422,命中度 + 75
●条件:必要攻击力 500
●说明:所持者仅少,全部被谜团所包绕的究极之剑
●备考:HU 装备可能,真空波一级棒
●入手场所:通常入手不可能,此乃六神器之一

二、短剑(双手剑)

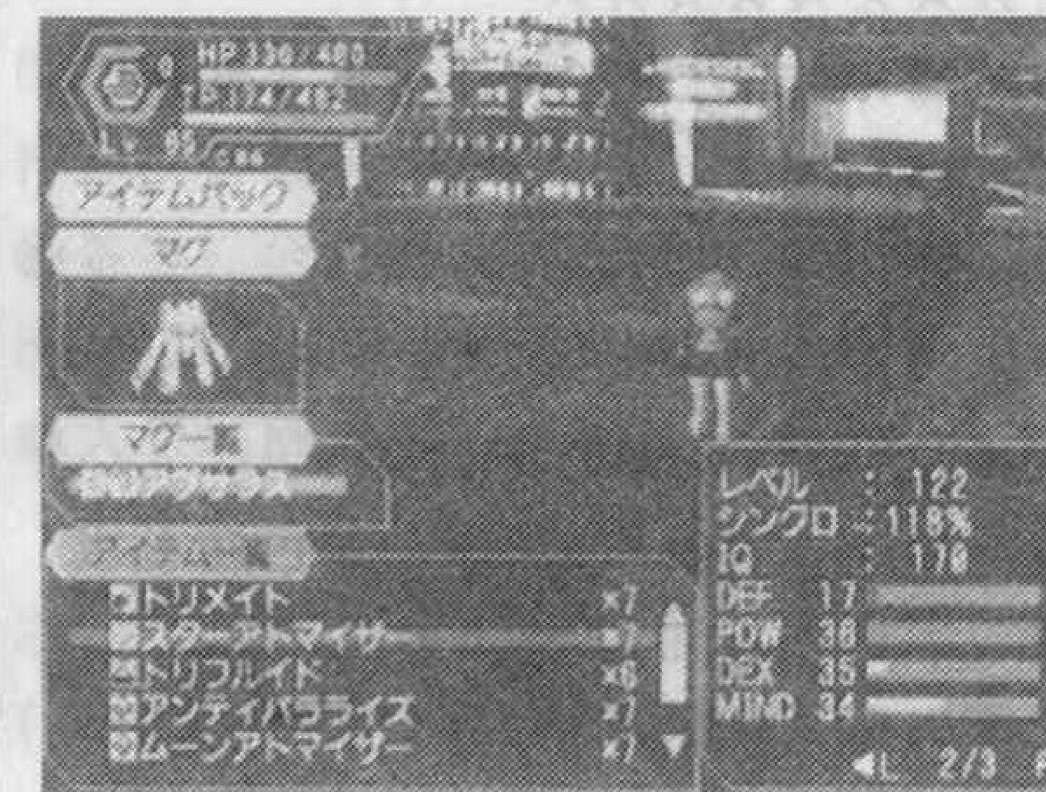
1. ブレイドダンス
(BLADE DANCE/剑之舞)
050300
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 170,防御力 + 10,命中度 + 27
●条件:必要攻击力 385
●说明:装备者剑舞之姿,如其名所示的小型短剑,特殊攻击敌麻痹。
●备考:HU 装备可能,绿与青色的魔石级
●入手场所:H 遗迹

2. ブラッティアート
(BLADE DANCE/血之艺)
060300
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 155,精神力 + 12,命中度 + 40
●条件:必要攻击力 412
●说明:挥动时有大量鲜血飞舞而得名的小型短剑特殊攻击 HP 半减
●备考:HU 装备可能,紫与赤色的魔石级
●入手场所:ID 为 ORAN(店)

3. クロススケア(CROSS SCAR/十字疤)
070300
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 90,命中度 + 32
●条件:必要攻击力 463
●说明:因被此剑击倒者全部留下十字形的疤痕而得名的小型短剑,特殊攻击为落雷。
●备考:HU 装备可能,绿色和黄色的魔石级
●入手场所:VH 坑道

4. シノワビートブレイド
(S-BEAT'S BLADE/西诸兽之剑)
001800
★★★★★★★★★☆☆11
●性能:攻击力 + 322 命中度 + 35
●条件:必要攻击力 485
●说明:由シノワ兽的两手改造成的敌人尸块武器之一,特殊攻击为敌人一击必杀(对 BOSS 无效)。
●备考:HU・RA 装备可能,和其它短距离武器相比,该武器攻击力强。
●入手场所:见后,敌人武器

5. パンアームズブレイド(P-ARMS'S BLADE/潘阿绿兹剑(断壁剑))
001900
★★★★★★★★★☆☆11
●性能:攻击力 + 298 命中度 + 45
●条件:必要攻击力 300
●说明:パンアームズ的右手改造成的敌人尸块武器之一,特殊攻击敌痹
●备考:全职业装备可能
●入手方法:同上



三、大剑 SWORD

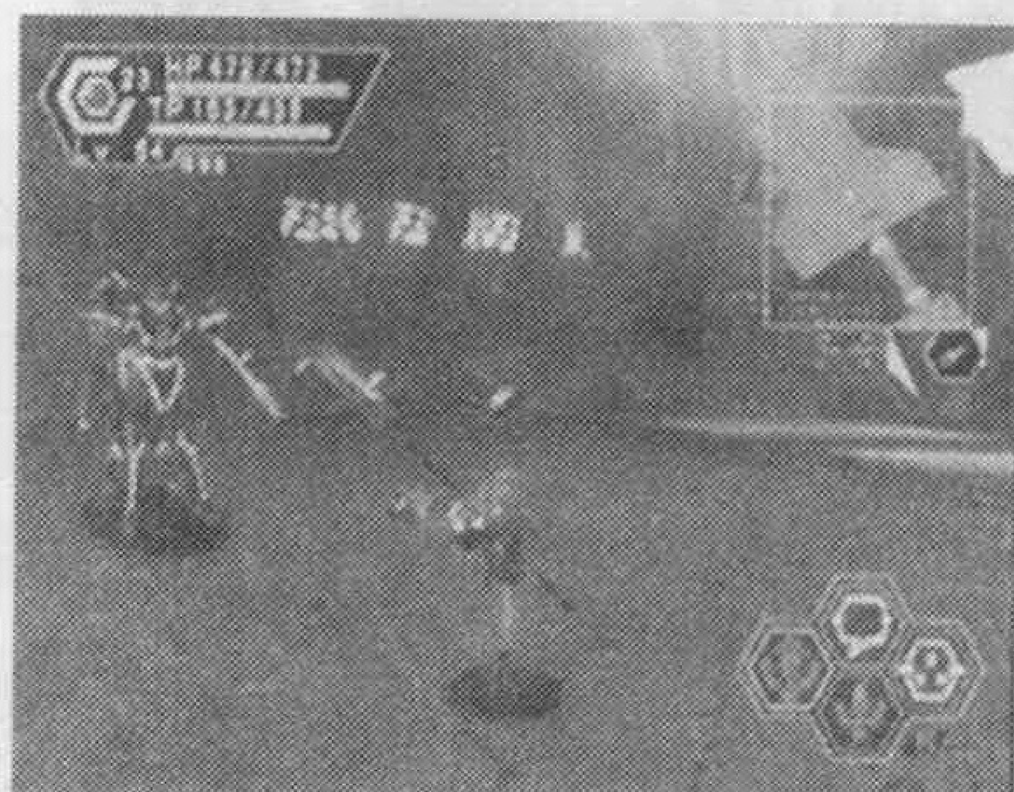
1. フロウウエンの大剑
(FLOWEN'S SWORD/弗罗文的大剑)
050200
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 250,命中度 + 40
●条件:必要攻击力 265
●说明:识别番号 52-0003
●备考:HU 装备可能,绿与青色魔石级,特殊攻击 TP 吸收
●入手场所:H 遗迹

2. ラストサバイバー
(LAST SURVIVOR/最后的生存者)
060200
★★★★★★★★★9
●性能:攻击力 + 280,命中度 + 25
●条件:必要攻击力 470
●说明:传说中持有本武器者为战斗中的最后生存者,由此得名。特殊攻击敌

HP 半减(对 BOSS 无效)。

●备考：HU 装备可能，紫与赤色的魔石级

●入手场所：ID 为 SKYLY 者武器店购入



3. ドランゴンスレイヤー

(DRAGON SLAYER/斩龙剑)

070200

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 300，命中度 + 40，回避率 - 15

●条件：必要攻击力 480

●说明：传说中击倒龙者才可入手的大剑，特殊攻击爆炎

●备考：HU 装备可能，绿与黄色魔石级

●入手场所：Hard 模式森林 BOSS 龙击倒后得到

4. チエインード

(CHAIN SAWD/电锯)

002100

★★★★★★★★★☆☆11

●性能：攻击力 + 365，命中度 + 40，回避率 - 15

●条件：必要攻击力 470

●说明：急速飞舞的魔石作的小刀回旋切割的特殊大剑，特殊攻击 HP 吸收

●备考：HU · RS 装备可能，电锯样的大剑强化限界为 + 30

●入手场所：VH 遗迹

四、长刀

1. ブリューナグ

(BRIONAC/魔石刀(纯正长刀))

050400

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 160，命中度 + 46

●条件：必要攻击力 475

●说明：装饰以贵重纯正魔石的长刀特殊攻击 TP 吸收

●备考：HU 装备可能，绿与青色魔石级

入手场所：H 遗迹

2. ガエボルガ(GAE BOL/战斗长刀)

070400

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 220，命中度 + 49

●说明：传说中斩起人来相当狠重的长刀，特殊攻击经验值吸收

●备考：HU 装备可能，紫与赤的魔石级

●入手场所：BLUE FULL(店)

3. ヴィジャヤ(VJAYA/富豪长刀)

060400

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 200，命中度 + 55

●条件：必要攻击力 480

●说明：传说中不是富豪就不能用的长刀。特殊攻击以消费金钱为代价，威力高。

●备考：HU 装备可能，紫与赤色魔石级

●入手场所：VH 洞窟



4. ソウルイーター

(SOUL EATER/噬魂者)

001100

★★★★★★★★★☆10

●性能：攻击力 + 185，命中度 + 49

●条件：必要攻击力 165

●说明：装备者的 HP 徐徐吸收之镰刀。特殊攻击以消耗 HP 为代价，大威力攻击。

●备考：全职业装备可能，offline 任务入手可能形状为镰刀

●入手方法：见后

5. ソウルバニッシユ

(SOOL BANISH/诫魂者)

011100

★★★★★★★★★☆☆11

●性能：攻击力 + 285，命中度 + 62

●条件：必要攻击力 295

●说明：装备者的 HP 徐徐吸取。代之以威力的增强。特殊攻击消耗 HP，威力大增。

●备考：HU 装备可能，形状为镰刀，期待度高

●入手场所：VH 遗迹

五、投刃(飞刀)

1. 暗杀者のスウイサー

(SLICER OF ASSASSIN/暗杀者的飞刃)

050500

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 120，命中度 + 46

●条件：必要攻击力 475

●说明：一流的暗杀者使用的飞刀。特殊攻击敌一击倒。

●备考：HU · RA 与 FOmard 装备可能绿与青的魔石级

●入手场所：H 遗迹

2. 勇者のディスカ

(DISKA OF BRAVEMEN/勇者的飞刃)

070500

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 170，命中度 + 49，防御力 + 10

●条件：必要攻击力 495

●说明：只有勇敢者才能持有的飞刀，特殊攻击为消耗 HP 的高威力攻击。

●备考：HU · RA 装备可能，紫与赤的魔石级武器，名符其实。

●入手场所：ID 为 WHITILL(店)

3. 解放者のディスカ

(DISKA OF LIBERATOR/解放者的飞刃)

060500

★★★★★★★★★9

●性能：攻击力 + 150，命中度 + 55，精神力 + 10

●条件：必要攻击力 480

●说明：有“解放者”之称的猎人们所喜爱的飞刀，特殊攻击敌混乱。

●备考：HU · RA · FOmart 装备可能，绿色与黄色的魔石级

●入手场所：VH 洞窟

六、爪

1. ワオトンクロー
(DHOTON CLAW/魔石爪)

000D00

★★★★★★★★★9

●性能:攻击力+215,命中度+38

●条件:必要攻击力215

●说明:持有魔石之刃的爪,右手装备使出快速攻击。特殊攻击吸收敌人HP。

●备考:全职业装备可能,攻击动作独特,强化限界为+20

●入手场所:H坑道

2. サイレンスクロー
(SILENCE CLAW/寂静之爪/沉默之爪)

010000

★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力+285,命中度+39,回避率+15

●条件:必要攻击力336

●说明:敌人死无葬身之音的寂静之爪。特殊攻击敌一击倒。

●备考:HU(?)装备可能,青色魔石级

●入手场所:VH坑道

3. ネイクロー
(NEI'S CLAW/飞猫爪(妮之爪))

020D00

★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力+172命中率+45

●条件:必要攻击力?

●说明:索尼克女朋友的爪套(?)

●备考:女性HU、女性RA专用红色爪形武器,特殊攻击吸收敌人HP(?)

●入手场所:通常情况入手不可能。六神器之一。

七、ナックル(拳套)

1. ブレイブナックル
(BRAVE KNUCKLE/勇者之拳)

000F00

★★★★★★★★★9

●性能:攻击力+200,命中度+60

●条件:必要攻击力250

●说明:在肉弹战中以提升攻击力为目的制造的手足装备的武器,特殊攻击敌麻痹

●备考:全职业装备可能,攻击动作与拳手相同,但是有火光飞散,强化限界为+55

●入手场所:VH森1

2. アングルブイスト
(ANGRY FIST/怒气之拳)

010T00

★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力+258,防御力+10,命中度+60

●条件:必要攻击力315

●说明:在肉弹战中以提升攻击力为目的制造的手足装备的武器,特殊攻击敌冻结

●备考:全职业装备可能,攻击动作与拳手相同但有火光飞散,强化限界为+55

●入手场所:VH洞窟

3. ゴッドハンド
(GOD HAND/上帝之手)

020F00

★★★★★★★★★☆☆11

●性能:攻击力+335,防御力+5,命中度+65,回避率+5

●条件:必要攻击力?

●说明:以肉弹战为目的、最大限度提升攻击力的装着系武器,特殊攻击经验值吸收

●备考:HU装备可能

●入手场所:VH遗迹

4. ソニックナックル
(SONIC KNUCKLE/索尼克拳套)

030F00

★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力+160,防御力+10,精神力+10,命中度+65,回避率+10,运+10

●条件:必要攻击力200

●说明:在肉弹战中使用音速攻击可能的装备武器。特殊攻击经验值吸收

●备考:全职业装备可能(?)索尼克的手外形(?)

●入手场所:通常情况下入手不可能。六神器之一



八、两剑(双剑)

1. ダブルセイバー
(DOUBLE SABER/双刃剑)

000E00

★★★★★★★★★9

●性能:攻击力+152,命中度+28

●条件:必要攻击力235

●说明:在剑柄一端也装备有魔石之刃的可进行二次攻击的高性能的双刃剑,特殊攻击敌TP吸收

●备考:全职业装备可能,绿色的魔石级,复数回攻击,强化限界为+20

●入手场所:洞窟、H坑道

2. ツインブランド
(TWIN BRMD/双刀(双烙印))

020E00

★★★★★★★★★☆☆11

●性能:攻击力+225,命中度+32

●条件:必要攻击力470

●说明:手中所持之物为最强剑士的最高证明,特殊攻击敌HP减半(对BOSS战无效)

●备考:HU装备可能,青色的双刃剑

●入手场所:VH坑道、遗迹

3. スタッグカットラリ
(STAG CUTLERY/双切(男用))

D10E00

★★★★★★★★★☆10

●性能:攻击力+235命中度+23

●条件:必要攻击力343

●说明:男性HU及RAW外不能装备特殊攻击敌混乱

●备考:HUmar、HUcast、RAmar、RAcast装备可能,红色的双刃剑

●入手场所:VH森

(未完待续)



勇者斗恶龙 2

~怪兽仙境 路卡的启程

ドラゴンクエストモンスターズ2®

《勇者斗恶龙》这部游戏一直是玩家心中最正统的RPG。这次的2代不仅在剧情上秉承了《DQ》系列一惯的作风，还在许多方面进行了新的尝试，是一部不错的作品！

GB 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001.3.9

文/飞鸟 责编/WP

破关指导(上)

哥哥，我们终于快到达了耶！爸爸他在等我们呢，希望能快点到。

与船上所有的人谈话，最后跟妹妹伊儿(イル)谈话

看见了！看到巴鲁达岛(マルタ岛)了！

两人在牧场里玩耍，此时父亲走了过来……“你们两个别只顾着玩，去看看妈妈有什么需要帮忙的。”

进入左侧的房子与妈妈谈话后前往街道，途中会遇到一个带着怪物的人在捉弄村人。

进入寄物处（门上有袋子图样)，与柜台的人谈话后外出，发现回程路上站着刚才在捉弄村民的人。上前谈话，希望他能让一下路，可是他却不肯。没办法了，只好走右边的通路了。

没想到他们又出现了，这次还抢了路卡（ルカ）的东西，在一阵拉扯后，东西掉落到水井底下……

下到水井底，发现两人正在拉扯路卡的东西，伊儿(イル)见状上前推开他们，将东西夺回，没想到因此把塞在破洞处的盖子给打开了！怪物见状立刻跳进破洞中以自己的身体塞住洞穴。怪物告知，要封住这洞穴需要御兽使（モンスターマスター）的力量才能做到，并请求帮忙找他过来。

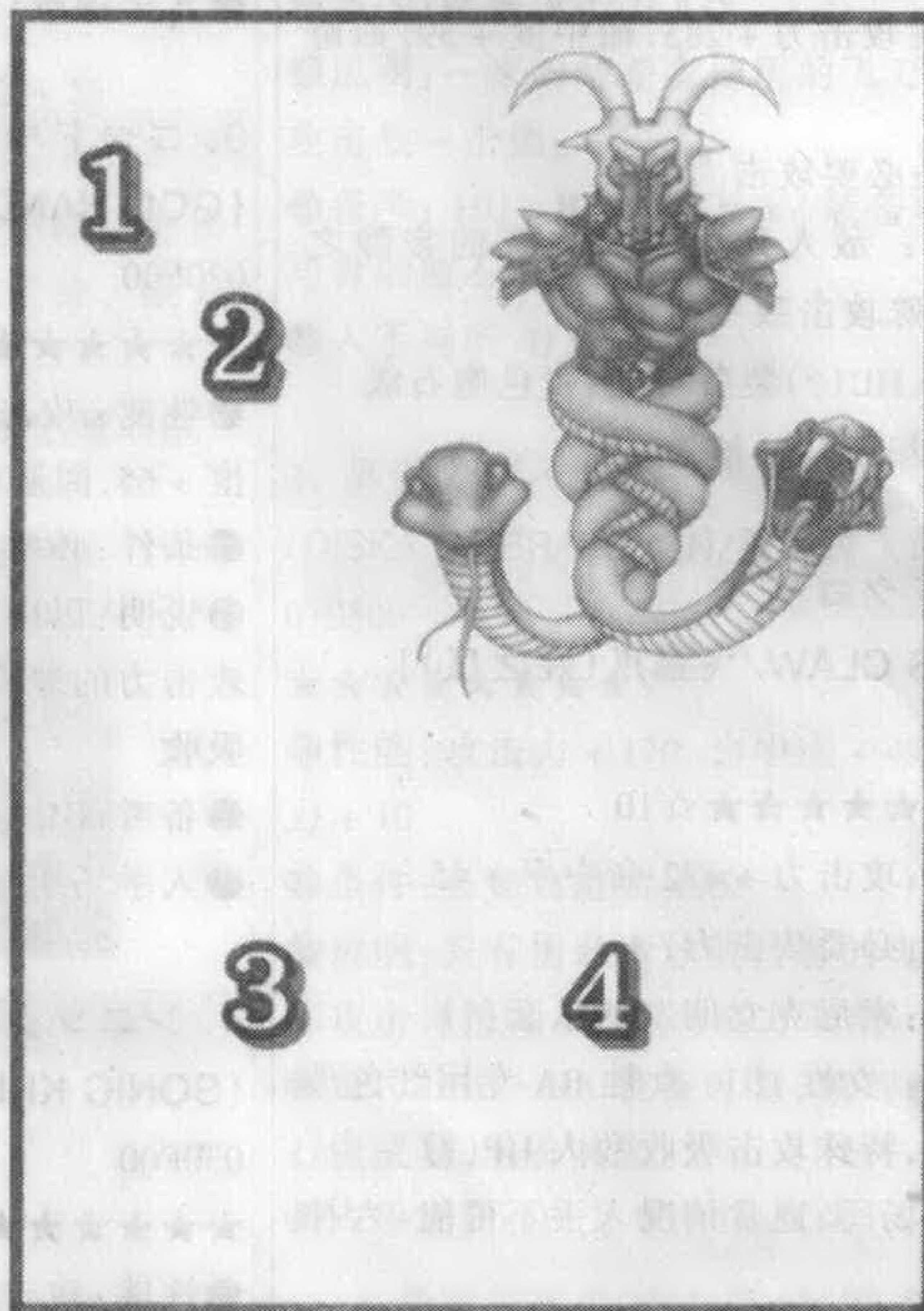
将物品带回去给妈妈后，与所有的村民谈话，可是没有人是御兽使(モンスターマスター)……进入水井中告诉怪物这件事。

怪物希望你能帮忙找东西把破洞堵住，选择：“はい”

“谢谢你的帮忙，这把不可思议的钥匙是通往沙漠的钥匙，从左边的楼梯下去后对着门使钥匙就可以到达沙漠，啊！对了，还有这把钥匙，对着门使用就可以回到这里来。”

回到家中，兄妹两人商量后决定由哥哥路卡（ルカ）前往寻找盖子，进入水井中对着门使用“绿洲之钥(オアシスのかぎ)”。

沙漠世界的简易地图



1. 传送门
2. 卡鲁卡拉村(カルカラ村)
3. 亚西亚城(アッシア城)
4. 盗贼山寨

进入亚西亚城（アッシア城）跟站在INN(宿屋)前的男子谈话后，路卡（ルカ）被带到王宫中表演杂技（必须要收到三只怪物并且带在队伍内，事件才会发生)，表演过后，进入王宫中与国王谈话。

回到街道上与所有的村民谈话，再次回到王宫与国王谈话（此时国王会跑掉，若是没有，请再回到街道上与村民谈话)。

离开亚西亚城（アッシア城）前往卡鲁拉村（カルカ

ラ村），进入房子里（门口有罐子的那间），会看到国王进入下水道中，跟在他身后进入，会看到一个把下水道堵住的怪物，打倒它之后得知它是因为它们的家被盗贼团占据了，没办法只好来这下水道住，国王听完非常生气，答应会帮助它们把盗贼团打倒。

回到亚西亚城（アッツア 城），进入王宫中与国王谈话，国王带着路卡前往二楼，却发现楼上的宝物都被盗贼团洗劫一空，国王更是生气，带着士兵前往盗贼山寨，发誓要将盗贼团消灭！

进入王宫内右侧的地牢中，与关在牢房内的犯人谈话，可得到重要物品“诱泵水（よびみず）”（不过你身上必须要带肉，他才会给你东西，肉可以在地图上随机捡到）。

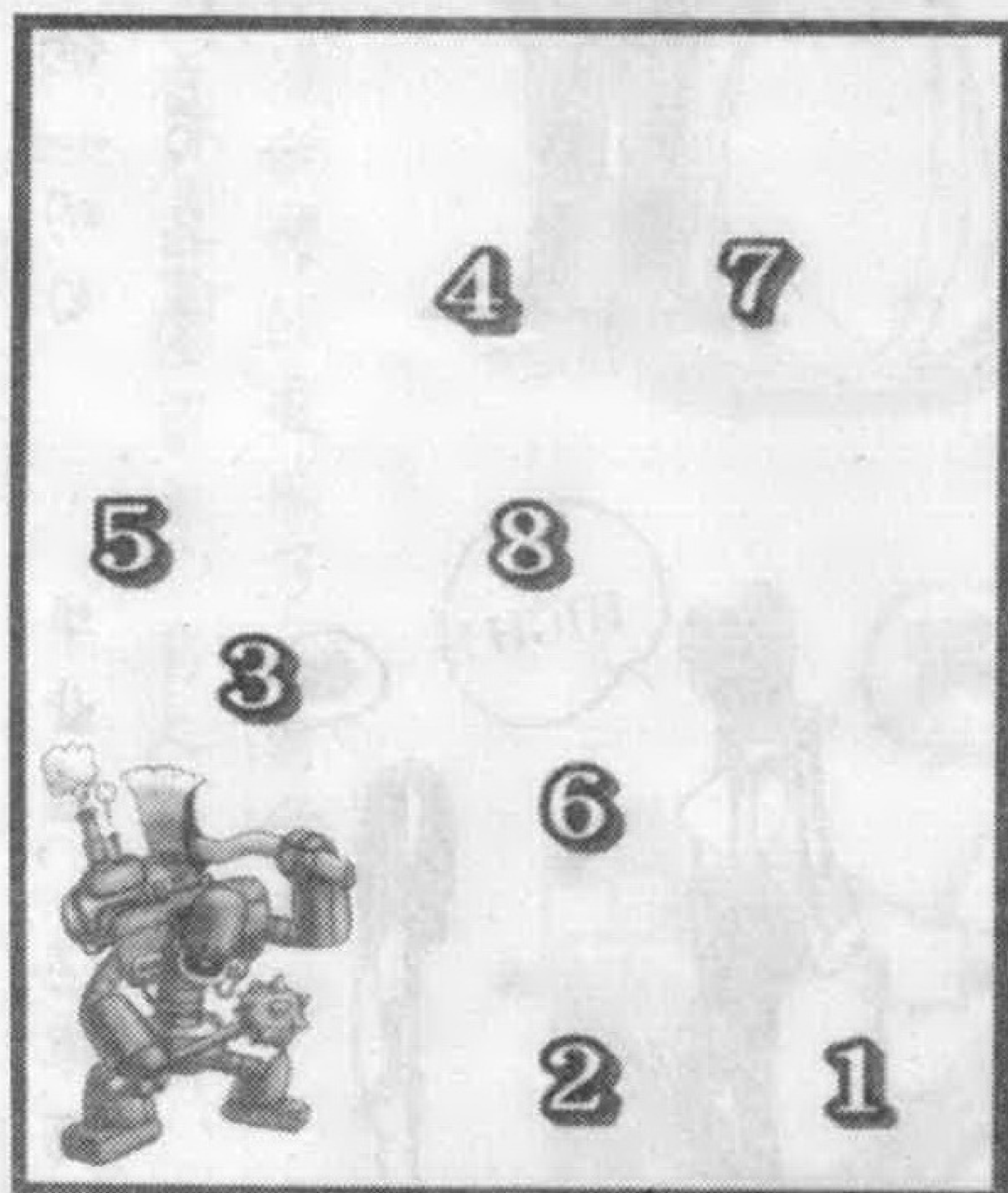
前往盗贼山寨，可众人却找不到山寨的踪影……对着水池使用“诱泵水（よびみず）”的同时，山寨现形了。进入将盗贼的头头打倒后，国王带着士兵将里头的盗贼们一网打尽，也找回了被偷走的宝物，为了感谢你的帮忙，国王给了你一个“海啸之钟（うみなりのかれ）”。

带着“海啸之钟（うみなりのかれ）”回到马鲁达（マルタ），将物品交给恶小子（ワルぼう）（塞在洞穴中的怪物名），可是这东西塞不住洞穴，没办法了，只好另外找东西来塞住洞口，恶小子会给你一个可以在海上移动的贝壳（只要靠近海岸按键它就会出现）。

前往斗技场（原先门口有人站着，现在可以进去了），跟柜台的兔女郎报名后参加比赛，获胜的话可以得到“海贼之钥（かいぞくのかぎ）”。

使用“海贼之钥（かいぞくのかぎ）”来到水的世界。

沙漠世界的简易地图



1 传送门	5. 西边的洞窟
2. 约鲁特村（ヨルド村）	6. 幽灵船
3. 波罗涅村（ボローニャ村）	7. 灯塔
4. 伯特里兹村（ポートリッッ村）	8. 火山洞窟

进入约鲁特村（ヨルド村）打听情报（要跟所有人谈话喔），然后进入波罗涅村（ボローニャ村），跟所有的村人谈话，听取人鱼的传说，接着前往西边的洞窟。

进入西边的洞窟中，打倒里头的头目大章鱼（打倒它后它会问你要不要它加入，一定要选择“はい”）后，让它加入队伍中，然后回到波罗涅村，跟站在左侧海边的游吟诗人讲话，诗人会问你要不要跳个舞，选择：“はい”。

当一行人跳完舞后，海面上会出现一只人鱼（队伍中一定要有刚才加入的那只大章鱼，不然人鱼是不会出现的），她会送你一枚小金币。

进入伯特里兹村（ボートッッ村）的酒场内（挂着啤酒杯标志的房子），遇到了把盖子弄坏的科迈哈王子（カメハ），他不但不承认自已犯的错还怪罪路卡（ルカ），最后把路卡推开，离开了酒场。

与柜台左侧喝醉的老先生谈话，得知一些重要的情报后回到波罗涅村（ボローニャ村），再次跳舞将人鱼吸引出来，这次人鱼会带你前往人鱼村中。跟所有的人鱼说话，然后跟人鱼女王谈话，打听“月之石（つきのいし）”的情报，最后跟带你来人鱼村的人鱼谈话，就可以回到波罗涅村（若是无法回去，请先跟所有的人鱼再谈话一次后再试一下）。

前往地图标志 **6** 的幽灵船，来到船长室打倒幽灵船长后，开启他身后的宝箱就可以得到“月之石（つきのいし）”。

来到灯塔，先进入地下室拿取“马尔达的树枝（マルタのえだ”，然后登上顶楼对着台座使用“月之石（つきのいし），就可以离开这里。

进入火山洞窟，顺着路往下走到底，在有四个宝箱的地方可以得到“钢之镜（はいわのかがみ）”，把它交给恶小子（ワルばう），没想到还是不能塞住洞穴。

特殊的事件

(1) 回到牧场与妈妈谈话，她会交给你 **100** 块，要你去帮她买“アモールのみず”，这个道具在巴尔达（マルタ）的道具店就有的卖，买一个带回去给妈妈，她就会送你一只龙型史莱姆（ドラゴンスライム）。

(2) 前往斗技场参加 **C** 等级的战斗，获胜的话可以得到一把“不可思议之钥（ふしぎなかぎ）”。拿到钥匙店鉴定，会随机变成一把特殊的钥匙，可以到隐藏地点去使用。所以，在鉴定之前要记得先记录喔。

~未完待续~



明日希望会……

（下）

作者：小庄

接五期

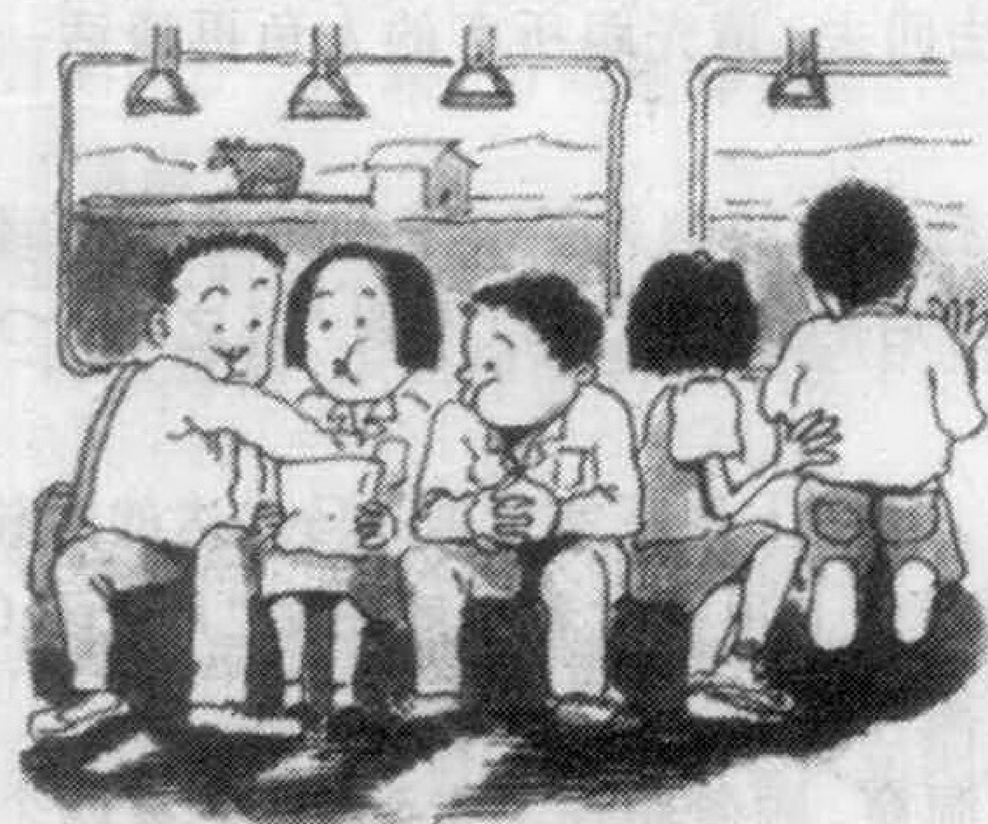
因为3个酷哥的加入，使得我们小组的工作室常常挤着10多个人……



那时候，我们要经常到室外进行采风……



年少轻狂吧，那时候大家感情都很好，沉溺在一种稚嫩的甜美情绪中。



现在回想起来，有点像爱情白皮书里的『明日希望会』一样……



后来毕业时，还被老师给勒索了……



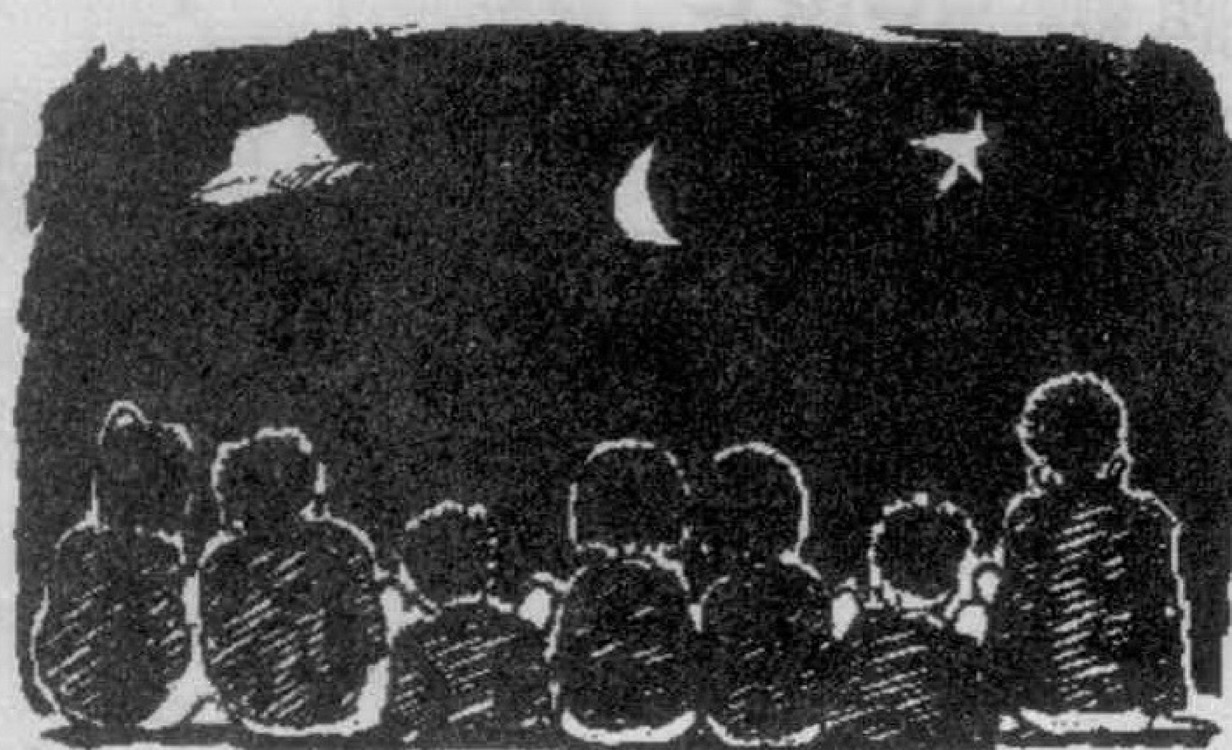
毕业后，还跟两个女生做了几个月的同事……





大家也常出来聚会……

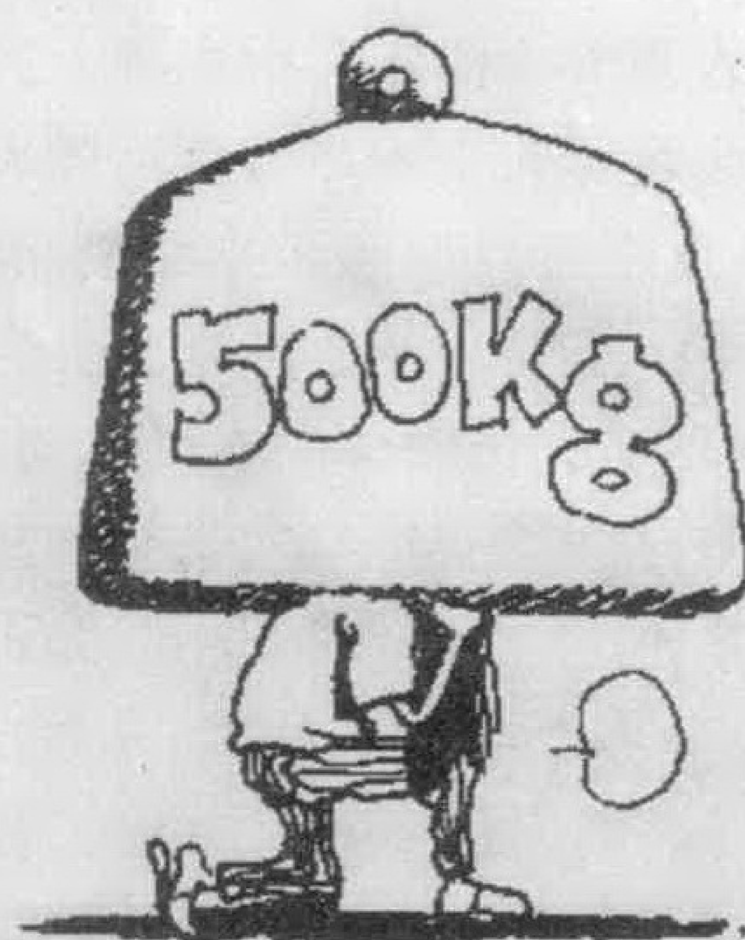
那时候，大家对未来都有浪漫的憧憬……



一年以后，大家的生活都上了轨道……



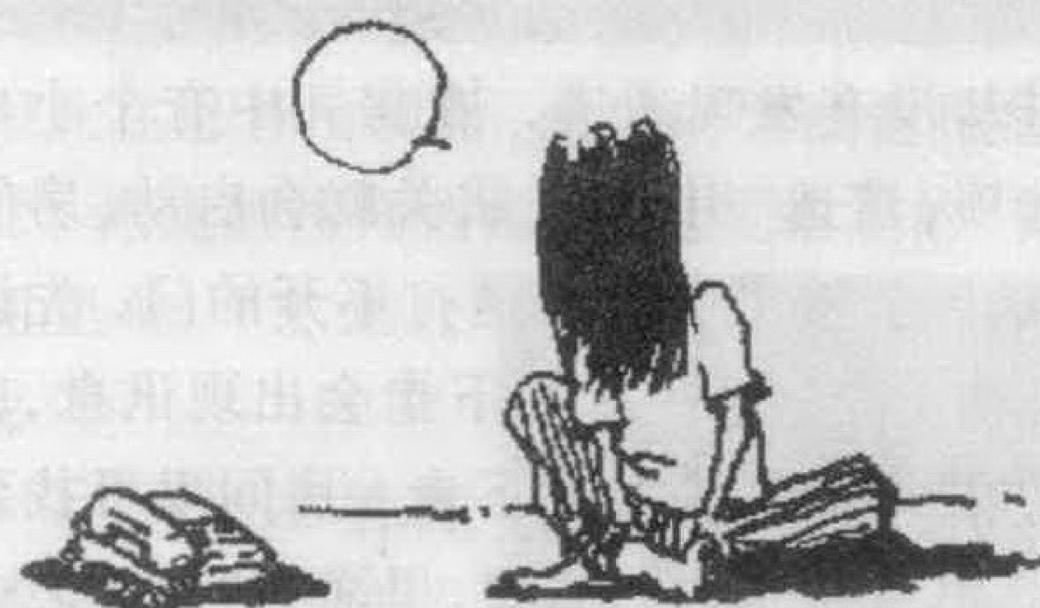
开始感觉到成人的压力正残酷的往身上加重……



有人结了婚，有人出国留学，有人烦恼感情，有人担心事业，浪漫的憧憬变成了现实的考验……

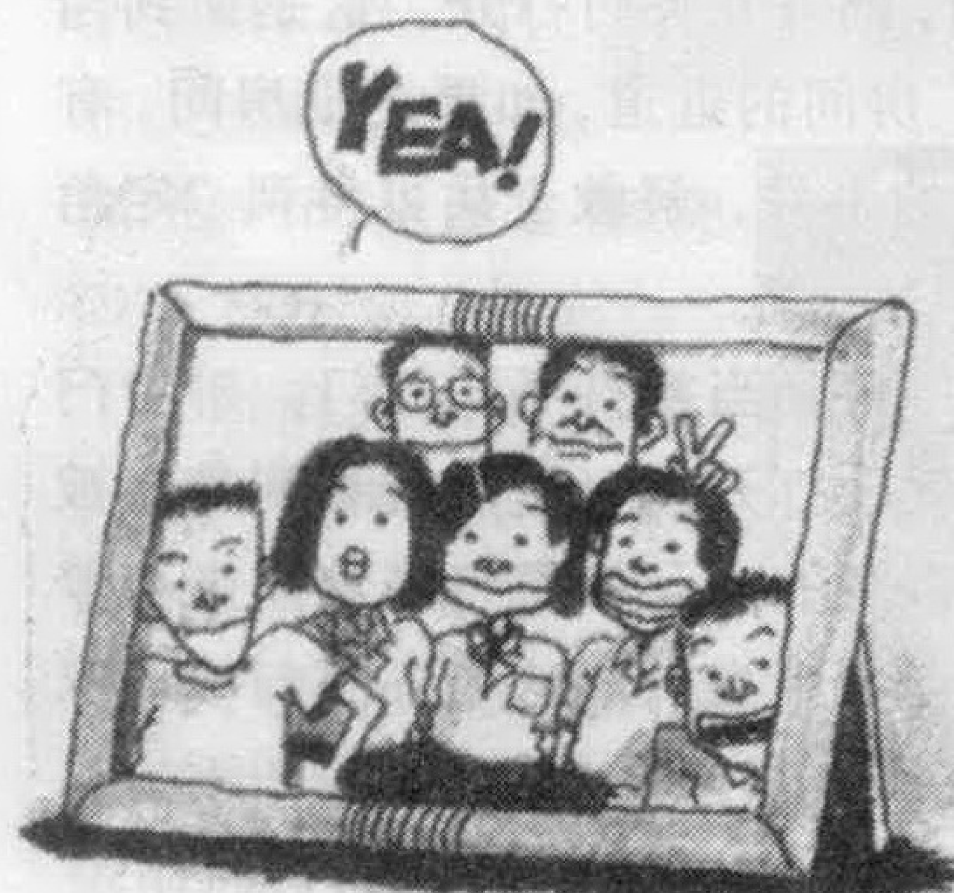


现在，大家好像也很少联络了……





虽然无法计算时间对友情的杀伤力，但还是祝福大家都能好好的面对未来……



（完）



(接上期) 继续前进却没有发现通道，在房间中有个小桌子，调查后会出现选项，请选"引く"。机关就会启动，房间中也出现往上的楼梯。上楼后会有一道打不开的门，先调查旁边的地洞，并且往下走。第一次往下走会出现讯息，表示还可以继续往下，再调查绳梯并往下走，房间里可找到"齐藤纹の左破片"。用刀砍左边的墙壁，里面有"最妙之书四卷"。

由绳梯往上走一次，由另一侧的绳梯往下，可找到"力石"，另一侧还有一个秘门，调查并将门打开。这是回到当初找到"齐藤纹の右破片"房间的近道，如果走出房间，有时会发生士兵被魔物攻击的事件，解救士兵可得到"定角の矢"。

回到绳梯往上走两次，来到当初打不开的门。对着门使用两个齐藤纹破片，门就会打开。一进门就看到梦丸被忍者所挟持，藤吉郎则很得意的表示幻魔将痛饮雪姬与梦丸的鲜血，信长的能力也会大幅提升。这场齐藤与织田家的战役，织田家必胜无疑。调查房间中的柜子(地图下方)，可得到"青龙之书一二卷"，调查柜子对面可得到"萤石"。前进到下个房间，门边可找到"朱雀之书一二卷"，房间里还躲了个忍者，请小心。而楼梯旁可找到"定角の矢"。

一走上楼梯就听到梦丸的求救声，但那扇有绿色封印的门目前进不去。进入地图中央下方的门，门边可找到"青龙之书"与"丸药"。房间中央有另一本"青龙之书。砍破屏风会出现通往破魔镜的通路，站在屏风所在地按×钮可吸收一些魂，破魔镜的对面则是另一个梯子。

往上走就必须在屋顶上与中头目战斗，不但攻击力强，还有盾可以挡住攻击，但他的所有攻击都可以用 L1 防御。请经常以 L1 防御，再伺机反击。最好一直使用紫电战术壳来攻击(※被防御落空也不会扣鬼力)，并且记得一面打一面吸收魂。击败后地上会留下"白风"(会自动装备)。往回走并利用白风打开那道有绿色封印的门，梦丸就在里面。左马介与枫(かえで)将梦丸带到1楼的房间，不久忽然有个侍女出现，并告知左马介有关雪姬被关在地下的消息。如果回到顶楼梦丸当初被关的房间，可找到"爆裂弹"。

回到天守阁的起点，会有个士兵被围攻。其中在楼上的魔物必须用弓箭或白风战术壳对付。解救士兵后可得到"药草"。

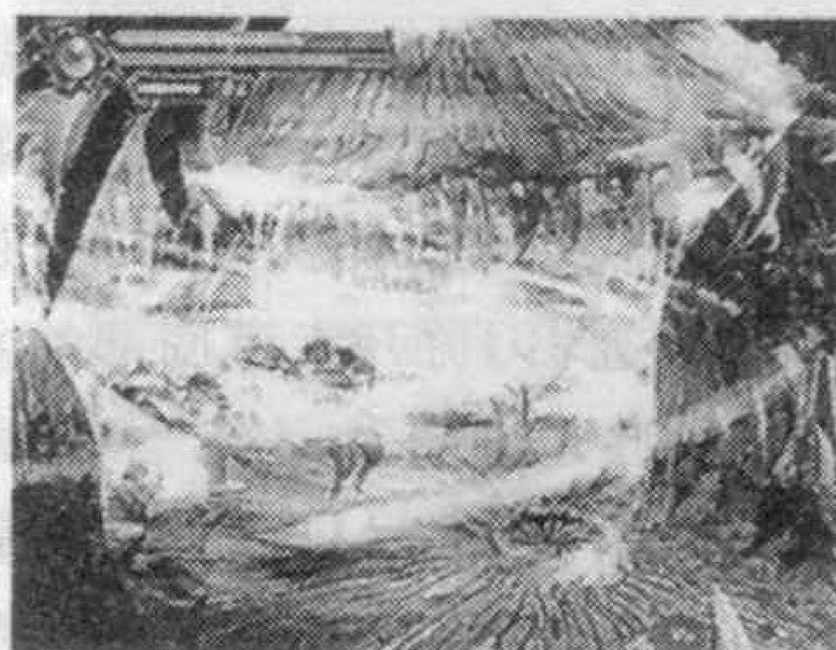
进入左下通道，此地有个必须将紫电强化至 LV2 才能打开的门。前进到地图左上角的房间，在角落可找到"蓝之书"。这个房间还有另一个装置，上面有三个珠子，必须以分别装备紫电、红炎、白风各调查一次。入口打开后，即可

—天守之地下—

一开始有扇被怨灵封锁的门(※地图上标示黄色),由另一道门前进,在破魔镜旁有"药草"。这个房间里有许多恶心的肉柱,之前遇到的那位搞分裂的朋友也在此地,由于他会发动地底攻击,不想浪费生命力的话就尽快超渡他。房间里还可找到"碧之书"、"橙之书""白虎之书"。

前进到下个区域,此地有许多雷纳多(レナルード),进入地图中央的门。里面宝箱装的是"天守之地下地图",砍断宝箱附近的绳子,再调查天平可得到"魂云の数珠",这个东西是与死者沟通用的。调查路边的尸体可得到情报。继续前进可找到一个"净化钟",一拿到净化钟就会启动大刀陷阱,请小心通过。

回到那扇被怨灵封锁的门,使用净化钟后就可进入。下一个区域会看见许多武士被关在玻璃中,靠近后会跳出来攻击左马介。走道的最底部可找到"萤石",另外还有一道上锁的门(※地图标示蓝色),但目前打不开。



下个区域会有个必须以白风LV2打开的门,在士兵尸体旁可找到"白虎之书"、"幻魔默示录"。房间中的宝箱以"中、左、右"的顺序打开,可得到"青丸之键"。此外,调查门的右侧可得到"萤石"。

前进到一个有许多肉柱的房间,里面有"白之书"与"药草"。再回到刚才打不开的那道门(※地图上标示蓝色),调查后会自动用青丸之键开门。

藤吉郎早已在里面等着左马介,在确定左马介不可能加入织田家后,幻魔攻击左马介并使其瘫痪,而枫(かえで)则被假冒的左马介打昏,梦丸也被带走……

枫(かえで)

目前的所在位置是天守阁,此时必须操作枫(かえで)。她并不像左马介可以吸收魂来加强能力,因此要尽量避免无谓的战斗。在操作方面,△钮是发射飞标。如果一定要与敌人战斗,建议用□+↓,将敌人踢倒后再上前以□钮补一刀。

刚出门就会发生事件,士兵告诉枫(かえで)魔物在西边牢房出没,接着就断气了,而枫也得到了"赤丸の键"。离开天守阁回到南天之地,地图西边有个红色标志,那是必须用"赤丸之键"才能打开的门。打开那道门后即进入"西天之地"。由于枫与左马介的道具是共用的,因此不必有所顾虑,可以遇到什么就捡什么。

刚进入西天之地的第一个转弯,距离火把约3步的墙壁旁可找到"萤石"(※地图左侧墙壁)。

下一个区域有个蓝色封印的门,调查面对门右侧的火把可得到"萤石"。接着请继续前进(途中的井可以不必理会)。

一进入就看到一个士兵被魔物攻击,先解决下方的魔物,再爬到楼梯上解决另外两个弓箭手。成功解救士兵后,下楼可得到"吸阵符"。请注意,如果在前一个区域进入井中,并看到一个倒吊的怪人,这个事件很可能因此消失。

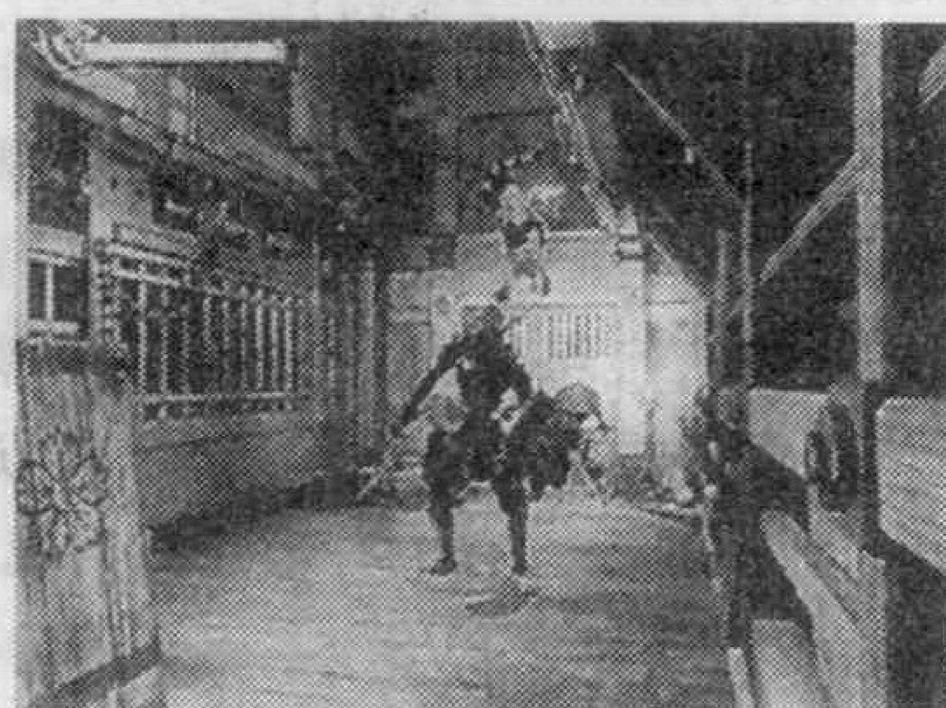
先不要上楼梯,进入楼梯旁的门。在途中可看到地上有个发光点,调查可得到"苦无(くない)"。接着调查下一道具,枫(かえで)会自动使用忍具打开门,此地有个"破魔镜",调查旁边的宝箱按"5、7、2"的顺序选(从右开始算),里面是"鬼石"。附近也有个发光点,调查可得到"齿车"。回头走到刚才救士兵的地方,走上楼梯再继续前进。下楼梯后是另一个破魔镜,旁边的宝箱有"西天之地图"。

进入破魔镜旁的门,先进入地图右下的房间,这里有三个火炉。调查第一个火炉旁会发现拉环。请算准时间去拉拉环,然后立刻通过这三个火炉,跑到对面的房间。调查墙上发光处得到"金の割符",破坏箱子调查角落得到"药草"。接着调查门边的吊环就可离开此地。

进入对面的房间,房间中宝箱有"最妙之书五卷",书架上可找到"朱雀之书",门边还躲了一个宝箱"药草"。柜子里有个装置,请先对装置使用"齿车",再选"引く"。秘门打开后,可在宝箱中找到"银の割符",旁边有"白虎之书",在宝箱对面的箱子调查可得到"萤石"。

回到救助士兵的地点,再回到取得"齿车"的另一个记录点,调查门右边的装置并使用"银の割符",再将"金の割符"放在左边的装置,铁栅就会开启。

进入了一个失火的房间,请注意碰到火是会受伤的,因此在忍者出现时,最好的方法是按住L1钮,以不变应万变。先走到房间内部,拿走宝箱里的"苦无(くない)",及房间里的"玄武之书"。



←人物外型酷呆,画面甭提了。

下个区域有楼梯,调查楼梯旁边可得到"萤石"。上了楼梯有个宝箱,以"中、左、左、右、右"的顺序解开,里面是"反鬼の小太刀"。



回到失火的房间,再走下楼梯,来到地图的左上角。调查牢狱后找到了雪姬,正当枫准备开锁时,魔物抓走了雪姬并攻击枫。这个中头目的所有攻击都可以防御,最保险的方法就是先守后攻。要注意有时候也会发动二连斩。击败中头目之后,操作角色换成了左马介。

—天守之地下、天守阁、西天之地、天守阁、南天之地—

目前左马介的所在地是“天守之地下”，一开始就有个纪录点，旁边的“丸药”别忘了拿，同时别忘了记录。一前进到下个区域就会碰到中头目：假左马介。这个左马介相当棘手，平常几乎无隙可乘。唯一的空隙是他准备发动战术壳的时候。此外，如果挡下他的战术壳攻击，就有鬼力可吸（但几乎找不到时间吸收鬼力）建议玩家装备白风应战，平常以L1钮防御，在看到他突然向后退时，立刻追上去砍，这是唯一可能出现的空隙。如果要用战术壳对付他，建议用“紫电”，因为即使落空也不会扣鬼力，其实他的体力并不高，只要沉着应战应该很快就解决。

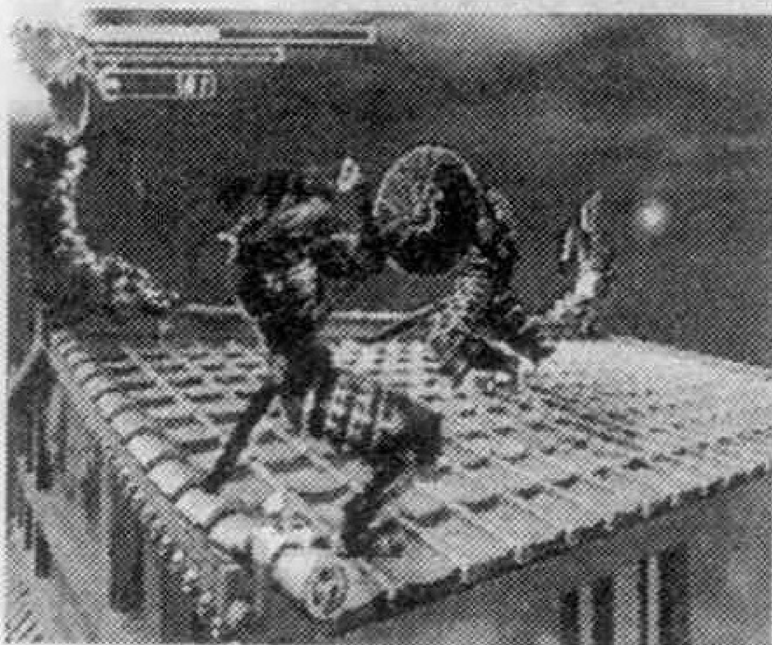


前进到下个区域可找到“地狱门の键”及“木梯（木ばしご）”，走到井边使用“木梯（木ばしご）”就可以往上爬，回到天守阁。

前往天守阁1楼，通往南天之地附近那个有破魔镜的房间，会出现一个倒吊的怪人，问左马介想不想去“魔空空间”玩玩。里面会出现各种道具。其中“萤石”×3及最底层的“昆沙门の笛”最重要。将每一层的魔物消灭后，会出现往上（回到原来世界）及往下的传送点，请先看清楚再传送。此外，在魔空空间中的魔物，除非出现必杀一击，否则是不会出现补充体力的黄色魂。

离开天守阁，回到南天之地，并进入那扇枫（かえで）以“赤丸の键”打开的门，来到西天之地。一进门就会有解救士兵的事件，成功的话可得到“爆裂弹”。下一个区域有一扇必须以“紫电LV3”才能打开的门。里面的神坦可以吸收魂（按×钮），宝箱可取得“千里眼”、架子上有一本“玄武之书”。神像后方的通路目前还无法通过。

打开地图，上方有个有记录点与鬼力之泉的房间，那里有扇必须以“红炎LV3”才能打开的门。里面有个装有“丸药”的宝箱。再将板车的绳子砍断，地面会出现萤石。下一个房间会出现许多牛角力士，共有4只，其中一只特别肥大。如果要与这些魔物硬拼，势必要费一番手脚，而且可能损失许多体力。最好的方法是先以战术壳（推荐《白风》）将小罗喽消灭，再以《红炎》攻击头目，在所有鬼力用完前应该可以将他打倒。要注意的是，当他将斧头举在头上时，往往会进行两连击，想在这个时候攻击要十分小心。将魔物消除后，此地可找到“像の头”、“弹丸”，角落有个发绿光的东西则是“武神刀”。





往回走到刚才必须以紫电LV3才能打开的门（地图以深蓝色标示），在大神像的右侧有个小的断头神像，对着它使用“像の头”，后面的那扇门就会打开，里面的宝箱有“火绳铳”。

回到天守阁，在1F还有一扇未打开的门，也就是地图左上标示着黄色的那扇门，再对着那扇门使用“地狱门の键”。之前劫持梦丸的侍女正在里面，她竟然变身为魔物，并且经由地狱门将梦丸带走。由于被结界所阻挡，左马介无法进入。

离开天守阁回到南天之地，地图右侧还有两道未打开的门。一靠近那扇门就会发生魔物破门而出的事件，解决魔物后，将“武神刀”放在台座上即可通过。

—东天之地—

地图下方有扇必须以白风LV2才能打开的门，进入后走到底，会发现一条河，对面还有升降装置。以弓箭射断装置上的绳子（画面最左侧灯的旁边），木板桥就会放下，过桥可找到装有“弹丸”的宝箱。再挥刀劈开走道底部的木板，里面藏有“替身的木符（身代りの木札）”。

回头走另一条通道（地图标示白色的门），一调查门就会得到“最妙の书六卷”。进入之后先直走，地图右侧的房间里可找到“弹丸”、“玄武の书”，劈开墙上木板可找到“东天之地图”。

回头进入刚才没走的大房子，一进门就会被弓箭手袭击。这里有“弹丸”可捡，也有另一个必须以白风LV3才能打开的门。请先走上楼梯，并尽快解决弓箭手。在楼梯底部有个装有“鬼石”的宝箱。

以木梯走上屋顶，并尽快找到扶手的缺口，走到屋檐解决忍者。此地可找到“萤石”、“力石”、“吸阵符”。回到1楼，以白风LV3打开封印门，再进入地图右侧的门。此地有个小神坦可以吸收魂。前进到一处有瀑布的区域，在瀑布下方有个小洞，里面的宝箱装的是“鬼神の具足”，以“左下、右上、右下、左下、右下”的顺序解开。

下一个房间是记录点与鬼力之泉，还有个装有“鬼石”的宝箱，谜题以“第3、第6”的顺序解开，另外还可找到“丸药”。走下房间的楼梯，在楼梯旁可找到“萤石”，然后搭乘旁边的小船。

到达对岸，进入建筑物后，一拿走建筑物里的“破魔弓”就会发生事件，左马介被一群魔物所围攻……此时角色切换到枫（かえで）。先打开地图，在枫目前所在位置的附近有标示黄色的门，这是左马





介无法打开的门，先进入那道黄色门，探索左马介无法到达的区域，门边可找到“萤石”，面对神像右侧可找到“药草”，神像后方可找到“幻魔默示录下”。

接下来走刚才左马介走过的路，一直前进到“破魔镜”所在地。这个房间有一道枫才能打开的门。一路前进到有许多壶的房间（※前一个房间有“定角の矢”的宝箱），将壶打破可找到“苦无(くない)。地图左侧的门目前打不开，先进入地图右侧的门。

此地又是个记录点，先以梯子上楼，打破箱子可得到“萤石”、“玄武之书”。接着再下楼继续前进。

先一路走到底，这个房间可找到“萤石”、“药草”、“朱雀之书”。楼上有个附机关的宝箱，以“左、左、中、右、右、中、中”的顺序解开，得到“镝矢”。

回头进入对面还没有进入的房间，里面有神像。先绕到神像后方，拿走龙台座上的“破魔矢”，再放上刚拿到的“镝矢”。然后调查神像前的宝箱，取得“绿丸の键”。

打开地图，中央下方还有两个不曾探索过的房间，还标示着绿色的门。调查后会自动以“绿丸の键”开门。里面也有艘小船，坐小船到对岸后，一调查门就会发生事件，左马介正好被魔物包围。更糟的是，枫感应到幻魔已经来了。

苍蝇女果然来到，她很得意的表示，一切都太迟了，没有人能阻止暗黑仪式的进行。待会儿梦丸就会在雪姬面前被杀，目的是让雪姬陷入极度的悲痛与绝望，信长则趁这个机会痛饮雪姬的鲜血，并大幅提升其能力。

苍蝇女由于经常飞在空中，因此平常根本无法以刀剑攻击。但使用弓箭的话，又无法抵挡那些杀不尽的小喽罗。笔者是装备《白风》，并看准时机发动战术壳，因为白风的战术壳可立即影响空中的敌人。此外，《红炎》的战术壳也很管用，但必须瞄准。而苍绳女如果被战术壳击中时，会从空中摔下，并发呆几秒钟。至于小喽罗并不用太认真打，因为苍蝇女会帮玩家解决。玩家的焦点应放在吸收魂，尤其是增加鬼力的魂，并记得随时按 L1 抵挡苍蝇女的攻击。此外，如果小喽罗被消灭时，记得趁空档以“火绳枪”攻击。

苍蝇女被解决后，建筑物也随之爆炸，两人则侥幸捡回一命，但枫(かえで)也受伤昏迷……

—幻魔之地—

前往天守阁的地狱门，并使用破魔弓打开结界。请注意，一进入地狱门后就再也无法回头了。

中头目・马赛拉斯（マーセラス）已经在里面等着左马介，这个中头目十分强悍，有些攻击是无法防御的。更麻烦的是，他经常打了就跑，即使挡住其攻势，也往往无法反击。一开始他装备着盾，很难砍伤不说，还经常会以盾撞倒左马介。最好以火绳铳、弓箭尽快打破他的盾。请注意，装备火绳铳或弓箭时是无法防御的。因此装备火绳枪或弓箭时，最好常常左右横移，以防止被他撞倒。在双方短兵相接时，尽快换成刀，并以战术壳对付他的绝招。在打破盾后，最好退到角落，趁他后退时以火绳铳、弓箭攻击，冲过来时再以剑防御。至于作战用的剑以《白风》为宜，因此速度相当快。击败马赛拉斯之后，此地有个“丸药”，别忘了拿走。前进到记录点，此地有个打不开的门（地图上标示黄色）。如果之前曾经在魔空空间取得“昆沙门の笛”，对着这个门使用后就可进入，并得到“昆沙门剑”。这是一把威力无比的剑，甚至不需鬼力也可按△钮进行特殊攻击。

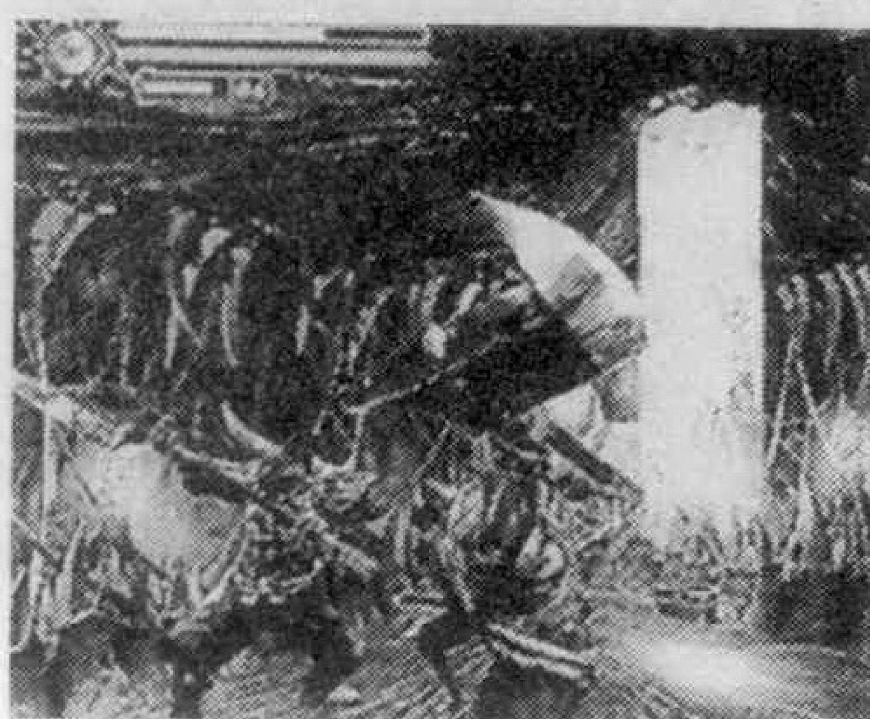
继续前进，顺着通道走到底会看到地上有发光的两个小光点，调查后可得到两个“丸药”。接下来就是与最终头目幻魔王的对决。

其实幻魔王并不难缠，只是体力很高。唯一要注意的是不要在他的面前呆太久，因为有时候会被他抓住，此时必须以连打挣脱（※所有的按钮连打），如果失败体力就会被扣到零。在他发动吐火攻击时，退到画面的最下方就没事，但不能站在原地，要向左右移动一下。在吐火攻击与闪电攻击时可趁机上前砍个几刀，然后立刻退到画面下方，以火绳枪或弓箭攻击。

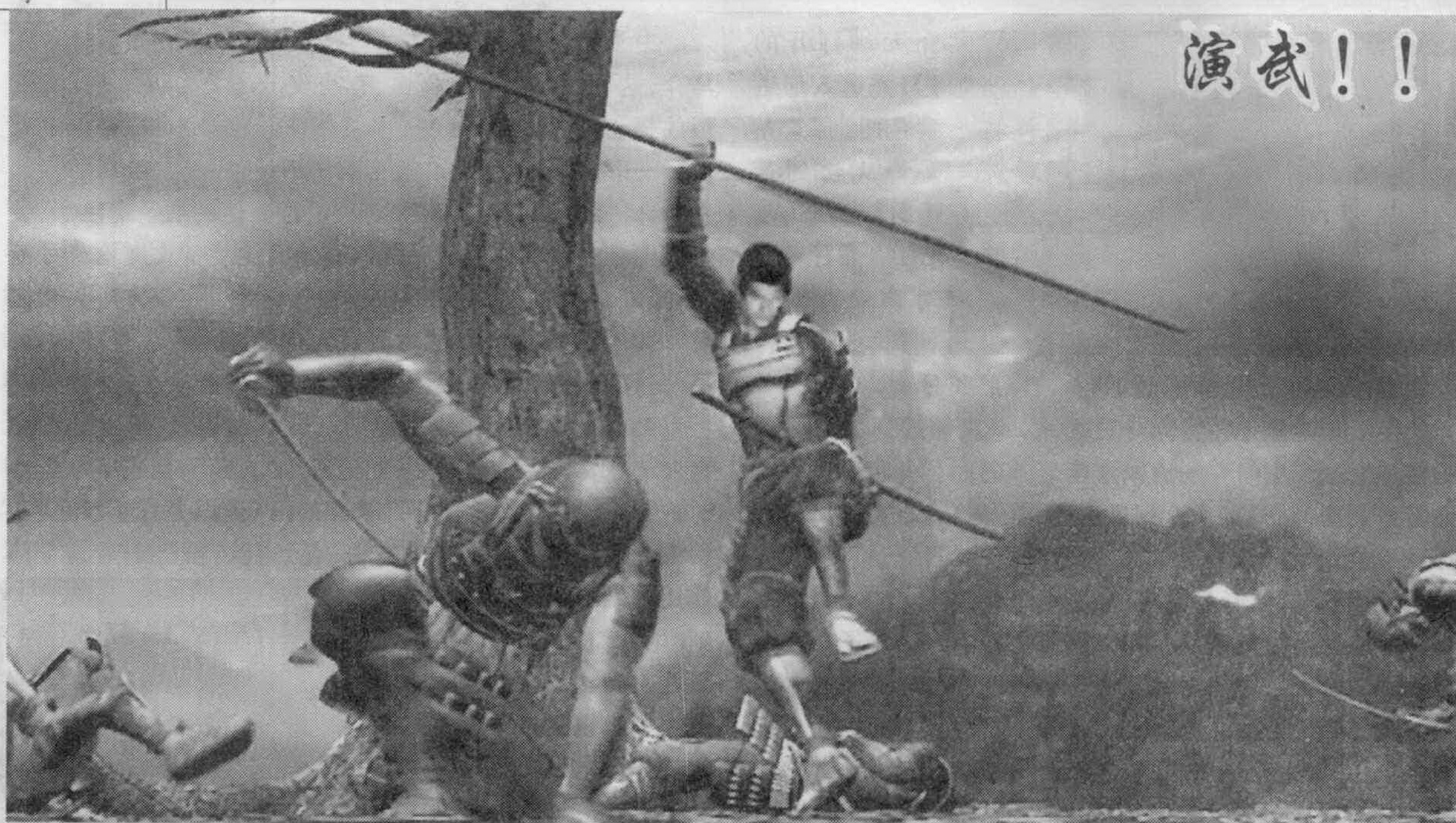
幻魔王被打败后，一行人正想逃离案发现场，左马介却被一息尚存的幻魔王抓住，并因此身受重伤。濒死的左马介被激发出潜力，变成真正的鬼武者，两三下就让幻魔王安息。激战过后，醒来的左马介却看到威风凛凛的信长……

美浓侥幸的逃过一劫，却没什么人知道事实的真相。而齐藤义龙病死后，由扶不起的阿斗齐藤龙兴继位，他很快的被信长击败，丢掉了美浓，使得齐藤家由历史的舞台消失。

齐藤家没落后，雪姬来到自由商港界，成为大商人今井宗久的养女，后来与梦丸一起远渡重洋。而枫(かえで)则为明智光秀效力，14年后在明智光秀与羽柴秀吉争夺天下的“山崎一役”战死。至于左马介，则始终下落不明……







剧情补遗

总严与最妙

在游戏中可找到“总严之书”与六卷“最妙之书”。根据里面的记载，可得知两个人的悲惨遭遇。总严与最妙这两个和尚，追着魔物来到了稻叶山城附近的山洞，他们没想到这会是他们人生的最后一段旅程。两人闯进了幻魔的根据地，总严仗着自己有降妖伏魔之力，于是继续深入。结果总严与幻魔在激战之后身受重伤，一旁的最妙只能眼睁睁的看着总严被打伤，因此相当自责。

最妙将濒死的总严带回到洞窟入口附近，而总严也用尽了自己最后一丝力量让自己成为肉身佛（地下寺院的肉身佛），并张开结界封住洞窟，使幻魔暂时不能再出来作怪。总严并在死前将总严之书与“玉”交给最妙，请他将这两样东西藏起来。

无路可逃的最妙，目睹了幻魔将人生吞活剥的暴走，并因而失去了求生的意志。最妙也目睹了幻魔诞生的方法：将人血与妖气混合。最后，最妙见识了地狱门中的光景，并将打开地狱门的方法画在最后卷“最妙之书”上。

幻魔与暗黑仪式

在游戏中可找到红、碧、橙、白四本书，这四本书应该是制造马赛拉斯(マセラース)的那个幻魔所写。幻魔是由人血与妖气混合而成，因此幻魔以前就曾制造过英雄，除了给予英雄强大的魔力外，还提供幻魔的文明及武器。目的是通过英雄之手得到源源不绝的人血。例如成吉思汗，亚历山大等等。以人血与妖气制造的幻魔，则粗分成三等；下等幻魔依照本能行动，无条件服从命令，不在乎自己的生死。中等幻魔体型较大，有语言能力，但行为凶残，外表类似人类。高等幻魔拥有极高智能，有创造文明的能力，但出现的机率约10万分之1。事实上，作者自许为高等幻魔，虽然是幻魔王的走狗，但也怀有异心。他对雪姬也垂涎已久，只因雪姬是暗黑仪式的主角，他害怕会被幻魔王宰了，才不敢将雪姬吃掉，只能希望信长在痛饮雪姬之血时，能留个几滴给他。醉心于幻魔研究的他，还想要找一些高等幻魔，将他们解剖以进行研究。

至于《幻魔默示录》则记载着暗黑仪式，进行这个仪式，必须找一个与仪式之地有因缘的女人，并让她坠入绝望的深渊，再以其头骨为杯，将血注入后再把幻魔王的妖力封入其中，让契约者一饮而尽。

附加模式

(1)**简单模式(易しい)**：GAME OVER四次之后就会出现这个模式，游戏的难度会降低。

(2)**左马介特别服装**：全破一次后出现，在选“开始游戏(はじめから)”时，可选择特别服装，左马介会穿搞笑的熊猫装登场。

(3)**枫的特别服装**：全破得到“鬼武者”称号时出现，枫(かえで)会穿着旗袍登场，背上还有两个小蝙蝠翅膀。至于“鬼武者”的条件，是全破时间三小时以内，杀敌600以上，吸收魂总数60000以上，与记录次数及使用补血道具次数似乎无关。

(4)**映像特典**：全破一闪即出现，可看到《鬼武者2》的预告篇。

(5)**鬼魂**：在游戏中汇集到20个“萤石”并全破。在此游戏模式中，主要的目的是解放鬼魂，共有12关。每一关都必须达到一定的鬼魂解放数才能过关，也就是必须在幻魔打破罐子前抢先将一定数量的罐子打破。同时体力会随着时间不断损耗，体力耗尽或是解放鬼魂数不足都会导致死亡。

(6)**最强模式**：将“鬼魂”特别模式全破时出现，一开始即持有“比沙门剑”，鬼力不会减少，弓箭与火绳枪弹药无限。但弓与火绳枪仍需玩家自己找出来。

时代背景

齐藤家的兴起与没落

美浓一地，原本是土岐家族的天下。但大约在1523年左右，土岐政赖与土岐濑芸两兄弟，为了争夺权势而相互攻伐。当时还是油商的齐藤道三，因为献计让赖芸打败哥哥政赖，因此得到赖芸的信赖，从此平步青云。道三踏入仕途之后，不断利用谋略除去土岐家的大老及反对者，使自己的地位逐步上升，最后终于掌握土岐家的实权。相对的，赖芸成为美浓领主后，却沉迷于酒色酒香。于是道三抓准时机，发动政变将赖芸放逐，成为美浓的新领主（1524年）。

道三在还是赖芸的家臣时，曾经在一次宴会上要求赖靶将其爱妾深芳野赐给他。得到深芳野后七个月，深芳野就生下了齐藤义龙，因此大家都认为齐藤义龙实际上是赖芸之子。在道三成为美浓领主后，由于美浓境内还有效忠土岐家的势力，政赖与赖芸两兄弟也借织田、朝仓两家之力与道三对抗。为了缓和情势，道三在1548年宣布将家督之位让与长子齐藤义龙，以缓和土岐派的反对声浪。但实际上，道三仍然掌握实权。1551年，道三的死对头织田信秀暴卒，于是道三抓准时机，在1552年将赖芸赶出美浓（政赖已于1547年病死），土岐家自此退出日本战国舞台。

鬼武者

在美浓站稳脚跟后，道三开始有废掉长子义龙，让自己亲生儿子上台的打算。得知道三企图的义龙，于是先下手为强。1555年，他以重病为由，请两位弟弟来探病，并加以斩杀，而后竖起叛旗攻打道三。由于双方军力悬殊（义龙约1万2千，道三约2千5百），道三在隔年4月就战死在长良川畔。

义龙上台后，成功的挡住了信长的侵略。但两年后就因病暴卒，并由齐藤龙兴继位。龙兴宠信日根野弘就，引起各大老的不满。最后信长利用齐藤家的内部矛盾，在龙兴上台才刚满三年不久，就攻下了稻叶山城，龙兴遭到放逐，齐藤家也正式灭亡（1564年）。龙兴转而投靠朝仓家，最后在1573年朝仓家与织田家的战役中战死。

明智家与明智秀满（左马介）其人

当时在美浓的明智家，其始祖可追溯到日本平安时期的源经基（917～961）。其子孙中出了一位土岐光衡，被兼仓幕府的源赖朝（1147～1199）封为美浓守护。再经过5代，传至土岐赖清时，由于有许多儿子，赖清决定将土地分给四个儿子，让他们共同守护美浓。分别是土岐赖康（嫡子），明智赖兼、损斐赖雄、土岐赖忠。后来的土岐赖靶即是土岐赖忠的六世子孙，而明智赖兼则是明智家的始祖。换句话说，土岐与明智家实际上是系出同门，共同守护美浓这块土地。

齐藤道三篡夺美浓后，迎娶明智光继（明智光秀祖父）之女为正室。可能是因为有这层关系，在齐藤义龙造反时，明智光安（明智光秀叔父）决定声援齐藤道三。以致于道三败死后，遭到义龙军的转攻。明智光安最后战死在明智城，明智光秀也因此投奔朝仓。

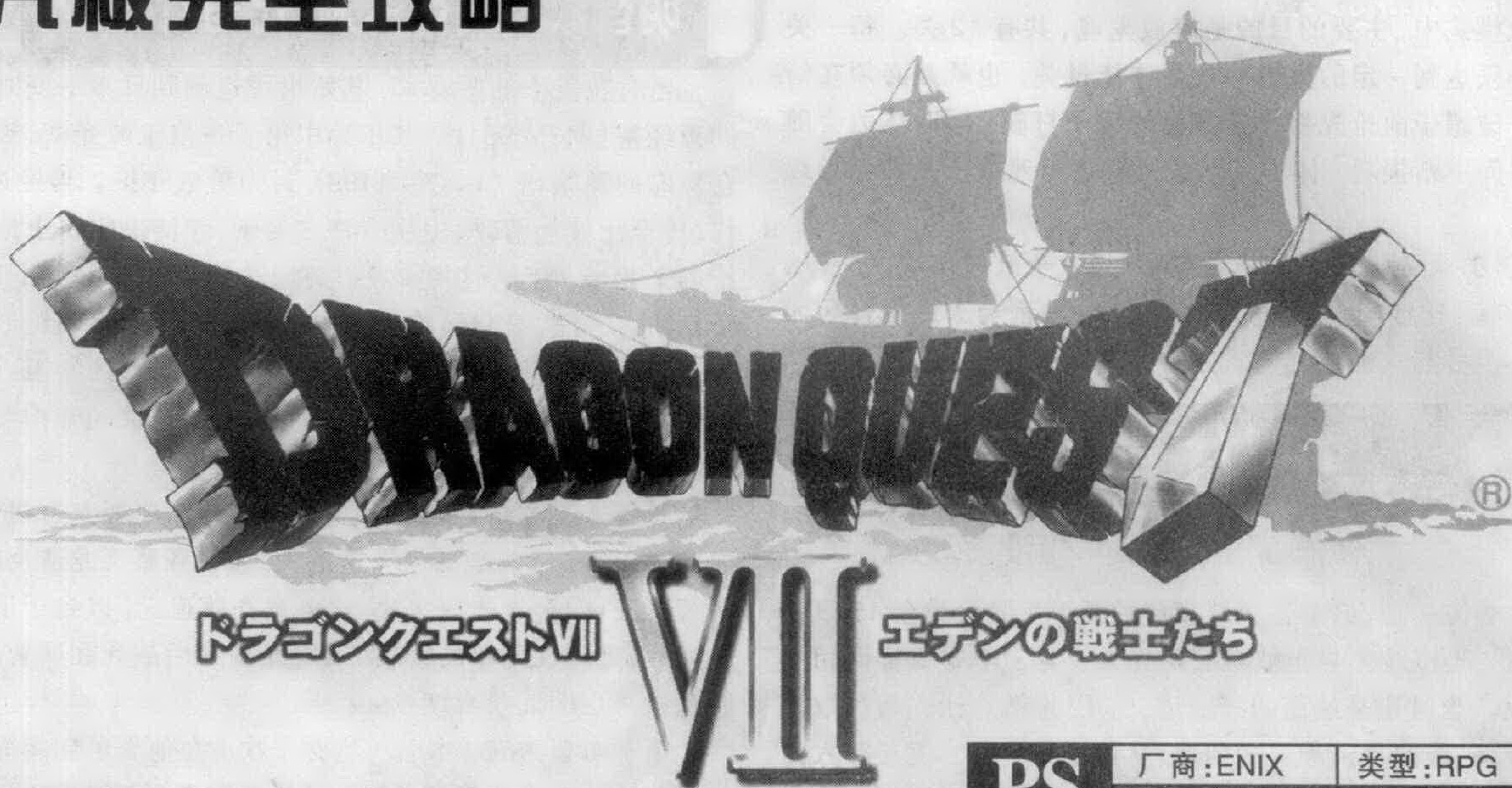
至于明智秀满，本名三宅弥平次，在他娶了明智光秀的女儿后才改名为明智秀满。其出身有两种说法。一说他是明智光秀的外甥，另一种说法，则认为他是明智光秀家臣三宅藤兵卫之子。笔者认为后者的可信度比较高，如果他是明智光秀的外甥，明智光秀之女岂不和他是堂兄妹的关系？

从明智光秀投奔朝仓开始，他就一直跟随着明智光秀。在明智光秀发迹后，他也成为其左右手。本能寺之变，就是他负责攻打本能寺。得手后明智光秀命令他镇守安土城（原织田信长的大本营）。不久，羽柴秀吉与明智光秀爆发了山崎会战，明智光秀一败涂地，并在逃亡途中被土匪所杀。得知山崎会战失利的左马介，想要领军救援，却被堀秀政军击败。后来逃往明智家的根据地坂本城，杀死明智光秀与自己的妻子后自杀。

THE END



究极完全攻略



PS | 厂商:ENIX | 类型:RPG | 发售日:2000年8月26日

文:飞鸟/责编:麒麟 SPIKE

(接上期)

乘船前往右侧大陆，在大陆的上方有个南北向的河，由河流逆流而上，左方就是徽章王之城（メダル王の城），再继续往西前进，以"魔托(魔法のじゅうたん)"渡过小湖后，可到达"世界第一高塔(世界一高い塔)"。

一靠近世界第一高塔，"热石（ホットストーン）"马上就发出高热并且发光，随即塔的大门也打开了。布鲁吉欧（ブルジオ）这也相信"热石"与传说英雄有绝对的关系。

到达塔顶后，布鲁吉欧会将"热石(ホットストーン)"交给主角。站在祭坛上使用"热石"之后，英雄·梅尔宾(メルバン)的封印就解除了。上前与梅尔宾谈话，得知神在与魔王做最终决战之前，为了替未来留下一分希望的力量，神就将他给封印了起来。而梅尔宾也询问现在世界的状况，梅尔宾从主角口中得知神在大战之后被魔王给灭亡了，但是梅尔宾不解的是：神既然被魔王灭亡了，世界为何还能如此的和平呢？他认为魔王暗中在企图些什么，因此决定与主角一起进行冒险，以解开心中的疑惑。(与他谈话时选项选："是(はい)")。

记得要拿走旁边的"神秘石板红（ふしぎな石板赤)"。回头与布鲁吉欧(ブルジオ)谈话，加上后先往下走，然后直接跳下地面。离开塔之前布鲁吉欧会离开队伍。

前往大地精灵像(大地の精灵像)，位置在世界地图右侧大陆的左下角，必须以"魔坛（魔法のしゅうたん)"渡河。进入精灵像之后，经过一个长梯往上爬。在有个考古学者的房间内，地板上可找到"神秘石板青（ふしぎぱ石板青)"，但必须先由下方的门走出精灵像，再由左侧进入。

由葛兰艾斯坦（グランエスタード）乘船向右上出发，碰到暗礁区后，沿着暗礁向南走，可找到海底都市。在5个石碑的地点，进入右下角的小屋，可找到"神秘石板红(ふしぎば石板赤)"。照例调查中央石碑继续前进，在神殿深处会发现科兰格斯5世（グラコス5世)，虽然也不是非常痛恨人类，但是因为他的祖先科兰格斯1世（グラコス1世）曾经被人类打倒，所以只看到人类就想要洗清祖先的污名。击败科兰格斯5世之后，选择饶他不死，就可以得到"神秘石板?ふしぎば石板?)"。

回到神秘神殿(なぞの神殿)，进入红色石板房间，调查左上方台座。完成传送后，向右前进会看到2座城。先进入上方的莱克拉芘城（ラグラーズ城)，在城中走访一阵后了解莱克拉芘是个相当重视剑术的国家，自古以来皆以发展剑技为护国的力量。但是在之前与邻国玛迪拉（マーディラス)发生战争的时候，拥有高超剑术的莱克拉芘士兵们却无法抵挡玛拉的魔法战士。在战争之后，玛迪拉放过了莱克拉芘的国王，但却处死了莱克拉芘的兵士长，，这让许多人觉得相当不解。与国王谈话得知，莱克拉芘在10年前曾经击败玛迪拉，但是这几年玛迪拉的力量却飞跃性的成长，使得莱克的芘在这次的战争中落败，据说原因出在玛拉年轻的新国王身上。

与所有人谈话（※最少与国王谈话一次）后，走出城堡。进入下方的玛迪拉城下町(マーディラスの城下町)。

由玛迪拉城下町方进入玛迪拉城（マーディラス城)，与左边守门的士兵谈话后，他会让路。进入城堡后，上方的门会挡住。请先把其它地方逛，这座城有4座塔，在左上方

的塔顶可找到太上皇及皇太后。与太上皇及皇太后谈话后得知新王上任之后将原本弱小的玛拉迪彻底增强，虽然让国家强大是件好事，但太上皇却认为新国王作的太过火了。

皇太后对此也感到相当不安，尤其是玛迪拉原本和南方的一座大神殿往来十分密切，但是某天新国王却在通路上建了一个关所，让人们只能单方面的与神殿交流，似乎是新国王有意孤立神殿的样子。因此，皇太后希望主角一行人能替他去一趟神殿，将信交给神殿中的大神官。之后会得到“皇太后之信(皇太后の书状)”。再回到城堡入口，与守门士兵谈话，会被赶出城堡。

离开此地，进入下方的大神殿。走到2楼左侧的房间与大神官谈话，大神官好像为了魔法所要使用的材料不足而苦恼。而将“皇太后的信”给大神官看了之后，大神官了解关所果然是新国王所造的，为了阻止新国王的某项计划，大神官非得完成一样魔法不可，因此他会要求主角到西边的洞窟拿“星空结晶(星空の结晶)”。

神殿IF中央有个水池，里面还有个向下的楼梯。仔细看水池周边，有用白石铺设的通路。先走出中庭，由左边向右沿着白石道走到右侧，再由外侧绕到上方，由白石道由上往下走。在划完十字后，秘道就会出现。其实在城堡中有一个打不开的宝箱，也是要以这种方式打开，但必须以魔法师像为起点开始划十字（※打开这个宝箱后，会有人来要走里面的东西，请选(はい)”交给他)。

走出大神殿进入左边不远的山洞，在山洞中发现瀑布后，进入瀑布右边的山洞。与里面的夫妇谈话后，再走出山洞，调查瀑布。出现讯息后，再回到山洞与夫妇谈话并睡觉。起床后即可通过瀑布，并在山顶取得“星空结晶(星空の结晶)”。回头时必须从右侧的岔路往下跳。

离开洞窟回去找大神官，将“星空的结晶”交给大神官，大神官就会解释他需要星空的结晶是因为玛迪拉的新国王想将究极魔法召唤出来，而究极魔法的威力足以毁灭整个大陆，因此他建言新国王打消这个念头，但新国王不但不采纳，反而十分生气，因此下令建造关所，将神殿孤立起来。而大神官在无计可施之下，只好加紧研究能够封印究极魔法的法术，而“星空的结晶”就是研究此项魔法所需的材料。之后，可得到“大神官之信(大神官の书状)”。



回到玛迪拉城（マーディラス城），正准备进城时，发生小孩抓狂魔法连发事件。在神父被打倒后，与神父谈话，将神父带回教堂。之后经神父说明，才知道10年前莱克拉芘侵略玛迪拉时，莱克拉芘的兵士长间接害死神父与新国王小时后的玩伴，以至于新国王坚决要处死莱克拉芘的兵士长，并且执意要以魔法来强化玛迪拉。

进入城堡与左侧士兵谈话后选项选择：“いいえ”，并把“大神官的信”给守门士兵看即可进入，进入城堡中央部分，在黑衣人离开后与国王谈话。

回到城下町，进入入口左侧的魔法研究所。与2楼屋顶的所长谈话，离开研究所时，会有人找上主角，要主角去找大神官。到大神殿找大神官，发生调和魔法失败事件。

回到玛迪拉城下町（マーディラス城下町），一进入就会与黑衣人・麦迪尔使（メディルの使い）战斗，获胜之后进入魔法研究所（※若无法进入，试着到教会找修女谈话)，发生神官强行闯关事件后，跟着神官进入，会发生国王完成究极魔法事件。结果国王会抓狂逃走，接着往城堡的方向前进，在发生国王魔物化的事件后，与国王对战，结果是我方被全灭……

大神官随后赶到并让所有人复活，然后跟着大神官，并走上下方城墙，与大神官谈话。大神官使用完封印魔法不支倒地之后，下楼与国王谈话并进入战斗。获胜后，第二天出发之前，与躺在床上的国王谈话。

回到原来的世界，发生玛莉（マリベル）被带走事件。回到鱼铃村（フイッシュベル），进入村子右边玛莉家2F，发现艾米多(アミット)已经病倒。

回主角家与父亲，鲍卡诺（ボルカノ）谈话后，提起尤帕尔施(ユバール族)的事。

在化石发掘现场左下可找到尤帕尔村(ユバール)，先与所有族人谈话后，与挡在大帐篷前面的人谈话。艾拉(アイラ)跑掉之后，进大帐篷与族长谈话。

由下方离开村子，前往西方的绿色土堆，与艾拉（アイラ)谈话。在艾拉离开后，再回到尤帕尔村，进入族长的帐篷。再与帐篷里的所有人谈话，艾拉(アイラ)即会加入:而艾拉的个性让族长忍不住要抱怨说不知道是继承谁的个性(※敏锐一点的玩家们已经猜到像谁了吧)。之后艾拉会带着大家到西方的土堆，经过艾拉的说明，主角一行才了解，原来艾拉是主角昔日的好友，奇凡（キーファ）在尤帕尔族所留下来的子孙。事件过后会得到“神秘石板绿(ふしぎば石板绿)”。

之后带艾拉回葛兰坦城，艾拉觉得不知道为什么，觉得这里有着似曾相识的感觉。与国王见面之后，国王首先

与主角们寒喧了一阵，之后国王发现了艾拉，了解艾拉对葛兰艾坦有相识感后，国王询问艾拉的身世，艾拉说他是尤帕尔出身，让国王更确定自己的感觉，国王要艾拉把葛兰艾斯坦城当作自己的家,随时都可以来玩。

再前往这世界最左上角的岛，进入玛迪拉城（マーディラス城)中央部分,与女王・葛莉得(グレーテ)谈话。葛莉得听到艾拉在寻找传说中的弹奏手，觉得相当有意思，并勾起了葛莉得的兴趣。葛莉得说玛迪拉是个文化与音乐的国度，如果办个音乐大会，一定能找到能够弹奏大地乐器的弹奏手。选项选:“好(はい)”,葛莉得就会对外贴出告示，准备召开大会。随后葛莉得对主角表示近来生活太无聊了,难得有这么有趣的事可做,真是非常感谢主角们。

葛莉得要主角们先到世界各地看看，等到活动准备完成之后,再来这里就可以了。

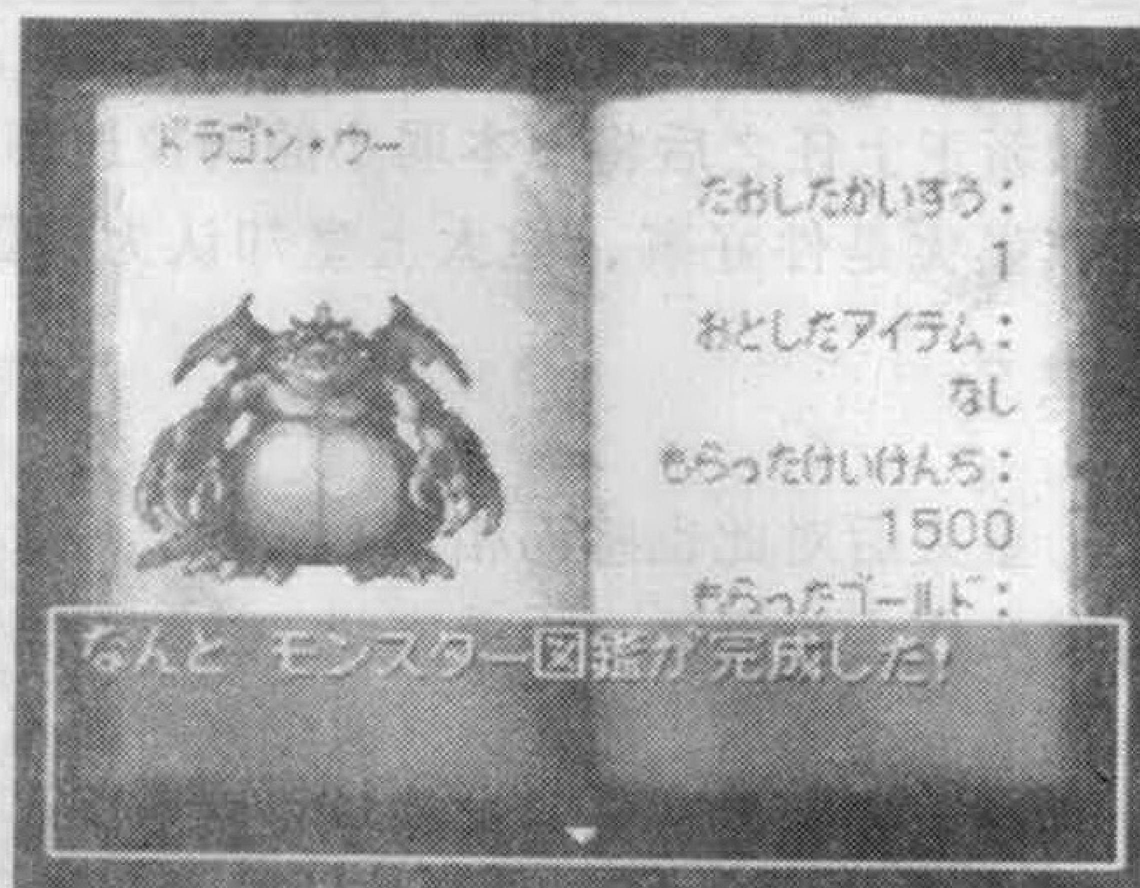
前往下方的大神殿，依旧以画十字的方式打开通往水池中央的秘道。里面有“神秘石板绿(ふしぎぱ石板绿)”。先别往上走，下方的墓地，调查墓碑可学到“克魔咒文（マジヤスティス)”。

回到神秘神殿（なぞの神殿)，进入绿色石板之间，调查右下角台座。完成传送后,走到左上方的圣风谷(圣风の谷)。进入村子后，走进左上方的族长之家，并与族长谈话。

与族长谈话后得知，原本在北边的神殿，在前一阵子来了一群魔物，让原本神殿中以及附近村子的人相当恐怖，纷纷迁移动距离神殿较远的圣风谷来。而因为仓皇逃逸，所以神殿中的神之石没人想到要带出来。神之石要是掌管圣风谷的风之圣石，没有神之石，圣风谷的风渐渐的就快要消失了。因此族长打算集结村中的居民来进攻神殿,好取回神之石。不过族长的母亲反对这项鲁莽的计划，族长母亲认为这样一来只会造成更多的伤亡，说不定会为原本就稀少的利法族带来灭族的危机。对比，族长也相当的困扰。之后族长见主角一行人似乎身手不错，因此委托主角到神殿去取回神之石。



由下方过桥，并且往上走出村子。再继续往上前进，进入另一个小村子。进入上方屋子，听里面的夫妇谈话。原来这对夫妇是在此监控殿状况的利法族，神殿今天的状况依然被乌云所包覆。而他们也在等待利法族的部队反攻，不过对于不常战斗的利法族,他们也抱持着不甚乐观的态度。与他们交谈后,他们知道主角们是要来替他们取回神之石的，就将知道的情报告诉主角一行人。



离开村子,进入上方的黑云迷宫(黑云の迷路)。在迷宫中发现许多巨大的魔兽像，调查这些魔兽像后，走魔兽像背后所指的方向。通过之后,打倒暗之魔神(やみのきじん)。继续前进到后方的利法神殿(リファ神殿),在里面可找到“神之石(神の石)”。

回到圣风谷(圣风の谷)族长家的厨房,会发现菲莉雅(フィリア)与族长母亲在座论神之石的事,族长母亲认为没有神之石，利法族一样能生存下去，因为在神之石还没出现的时候，是精灵在保护利法族的。再与族长的母亲谈话，族长进入后将神之石交给族长，族长对于主角的母亲谈话，族长进入后将神之石交给族长，族长对于主角们能取回神之石相当高兴，于是召集村民们举办了一场盛大的宴会,感谢主角替他们取回神之石。第二天再进入族长家,会发现族长母亲在吵架，原因是族长母亲要将神之石扔掉,这让族长相当不高兴,两人为此而大吵大闹。结束后过桥进入洞穴,进入之前会出现风停止的讯息。

回到族长家，族长认为风会停止是因为将神之石拿出神殿的关系，但族长母亲却说这与神之石没有关系，族长要主要们去找菲莉雅(フィリァ)。接着过桥往上准备离开圣风谷（圣风の谷)时，会发生菲莉雅挂时,菲莉雅因为撑不住而掉下去，但是中途菲莉却好像在空中稍微飞了一下子,而没有任何损伤。菲莉雅说在他掉下来的时候,神之石突变热,之后他就在地面上了。与菲利雅谈话后,菲利雅发现风停了，他担心族长和族长母亲会有事，就急忙的跑回家去。回族长家,与族长母亲谈话,族长母亲说圣风谷的风会停止，那是因为神殿中的精灵像被乌云所包住的关系，但是要到达精灵像，要通过只有利法族能通的门才行，所以要菲莉雅与主角们同行。这让族长与菲莉雅相当惊讶,菲莉雅问族长母亲他不是捡来的小孩，为什么要她去打开只有利法族能开的门。

这时，族长母亲才对菲莉雅说，菲莉雅并不是捡来的，而是族长真正的女儿，但是因为菲莉雅生下来时没有翅膀,所以不能够飞翔，而族长认为这是相当羞耻的事，因此宣称菲莉雅是捡来的小孩，菲莉雅知道后，决定与主角们

一起到神殿去将门打开。之后菲莉雅(フィリア)会加入队伍。并得到神之石(神の石)。

回到利法神殿(リファ神殿),将"神之石(神の石)"放回原位后,调查上方的门。菲莉雅会打开这道门。

回到神殿内部，切换地上的紫色开关，导引风由上往精灵像的方向吹，因为风的关系，包覆着精灵像的乌云被吹的一干二净，接着会发生魔物出现在精灵之像，菲莉雅取走神之石的剧情。再调整开关走到下方出风口，与地狱云魔(ヘルクラウダー)决战。获胜后调查精灵像之像可得到"祈祷之戒(いのいのゆびわ)"。

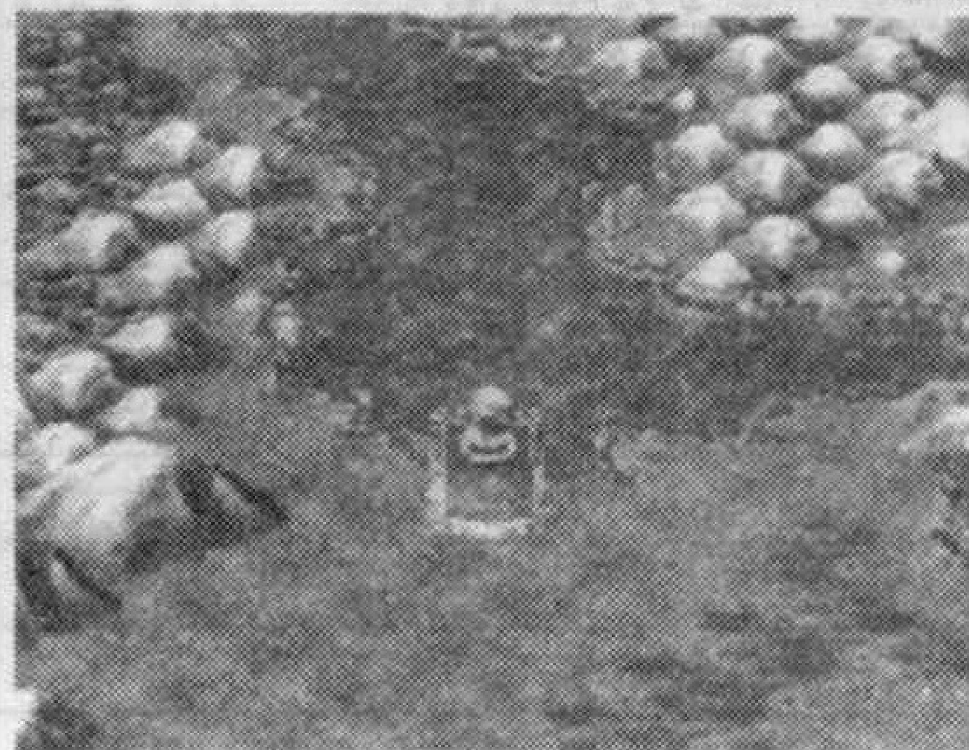
回到圣风之石族长家，族长母亲知道菲利雅已经登明自己是利法族的人了，所以相当的高兴，谈完话后，族长母亲带着菲莉雅到外面。族长母亲对菲莉雅拿着神之石，并以解救全族人的勇气，试着飞翔看看。于是菲莉雅拿着神之石往下方的小断层跳下去，像是奇迹一般的，没有翅膀的菲莉雅居然也可以在天空飞翔了，看到这样的状况，族长母亲相当的高兴，认为这样一来，菲莉雅就可以在圣风谷中无扰无虑的生活了。但是菲莉雅就算不会飞，在圣风谷中也能活的很好，而主角将来的冒险，说不定会需要用到"神之石",所以她要将神之石交给主角们。

回到现实世界，前往世界地图左下角长条陆块。并前往利法神殿（リファ神殿)。在 1F 后方找到"神秘石板青(ふしぎな石板青)",原来放神之石的地方可找到"神秘石板黄(ふしぎな石板黄)"。

经过在精灵像旁的修女解说，才知道主角们当时与菲莉雅拯救了利法族之后，这尊精灵像就被取名为菲莉雅。菲莉雅与主角们的英勇事迹被当成传说一直流传下来。

回到神秘神殿(ぱぞの神殿),进入黄色石板之室(黄色石板の间),调查右上方台座。完成传送后，进入上方的雷布列萨克村(レブレサックの村)。





与在宿屋左边走动的人谈话,他会拜托主角寻找走失的弟弟。离开村子后,进入下方绿色土堆,在此会发生击退魔物事件。接着回到村子,进入右上角村长家。与村长谈话后,村长拜托主角击退在教会的魔物。

前往村子左上角的墓地,发生魔物抢走小孩的事件。事件过后进入墓地右下的房屋(有金女神像),并开始与村中所有村民谈话(※包含屋中的村民)"。在谈话之后,得知村中的神父与一对樵夫夫妇以及一名村民，为了打倒魔山上带来浓雾的元凶，结果都不幸牺牲了，之后教会被一只可怕的魔物所占据,平常魔物就监控着村民,让村民相当的痛苦。现在村民打算起义，希望主角一行人能够帮忙他们，打倒教会中的魔物。

回到村长家，与村长谈话后，所有村民都会赶来开会。接着与小孩路克(ルクス)谈话,他会请主角到旁边讲悄悄话,与路克谈话后,路克却表示,教会中的可能不是魔物。路克回到会议场后,再与村民谈话,大家提议以火来作信号,只要听到大叫失火了,所有人就开始行动。之后上楼调查床并休息。

与村长谈话后,来到墓地旁边。与魔物谈话两次后,发生村民围殴魔物事件。接着与旁边的路克(ルクス)谈话，路克会加入队伍。而路克会说不要打魔物，打死这个魔物大家将来会后悔。再与村长谈话，结果大家被村民丢出村子。 回来调查通往村子的门却进不去。

走出村子后往上走。此地有"魔物生息图(まものせいそく图)",最好要记得拿。在山顶赫然遇到一位神父,原来他是魔物变的，并且在这边操作魔物来制造出浓雾。而假神父说,只要村子中的那家伙死掉,就可以完成计划了。

上前与神父谈话，路克认为他是以前在教会中的神父，但是神父不是和自己父亲一同讨伐魔物死了吗。就在路克疑惑的时候，神父表示他不做神父了，他现在要做魔物。听到神父这么说,路克相当惊讶,这时假神父说,原来的神父为了保护村民，答应成为魔物样子好活下来，而现在,村民们就要亲手杀了神父,只要神父一死,他们就可以去拿下村子。

原来这个假神父是魔王的手下波多科(ボトク)变的,浓雾与路克父亲的死都是他搞的鬼。击败波多科后，与路克(ルクス)谈话,然后回到村子(※走出洞窟后左下方)。

回到村子后，发现村民正准备烧死神父，路克赶紧上前制止,就在路克向村长解释的时候,诅咒突然解除了,神父回复成原来的样子。之后路克会把所有的事向村民说清楚,解救神父后,与路克谈话后将神父运回教会。之后路克会把女神像带到教会，希望女神像的力理可以让神父早点好起来。

接着进入村长家与村长谈话后，再回到教会，会发现神父要离开村子，原来神父不想让村民看到自己的时候会想到他们对自己所做的事而让村民产生罪恶感，因此他要离开村子，让村民不会生活在痛苦之中。此时神父会加入队伍,送神父到出口,在神父离开村壮的时候,路克会前来阻止，但是神父去意已坚，因此路克就将黄金女神像送给神父，希望女神像能保佐神父平安，神父说他将来会天天在女神像前祈求所有人平安,说完就离开了村子。

随后村长会出来，但是已经来不及阻止神父了，之后

村长招待了主角一行人住了一晚。隔天，发现村民们在广场中要建造神父的像来纪念他。

回到原来世界，以传送魔法（ルーラ）飞到卢名村（ルーメ），再乘船到右边的雷布列萨克村（レレブレサックの村）。进入村子之后，会发生小孩里弗（リフ）跑掉的事件。

进入村子右上角的村长家与村长谈话，接着与所有村民谈话，其中里弗躲在墓地右下角的民家。与里弗（リフ）谈话后，知道原来神父拯救村壮的过程已经被窜改了，变成是旅人差点将神父整死，而村民们救了神父。再与外的大胡子谈话一次。接着再调查村子正中央的墓碑，然后再与村长谈话。

村长家 1F 右边的门口有个小孩挡路，与他谈话后可以进入里面。调查小孩前方的洞，得到“旧石碑（古びた石碑）”，而旧石碑上所刻的，就是当时事情的真相。接下来发生村长将石碑毁尸灭迹的事件。

再进入村长家 1F 的门，与沙札姆（サザム）谈话。走出村长家，村中唯一的帐篷内有宝箱“神秘石板青（ふしぎな石板青）”。

回到神秘神殿（なぞの神殿），调查蓝色石板之间右下角台座。完成传送后，进入上方的克斯达尔城（コスタール城）。到宿屋底下的酒场打听情报，有个人会提到有关宿屋老板娘的事。

在教会（城入口左侧楼梯）与宿屋老板娘谈话，老板娘说要做生意必须得到国王的许可。再进入上方的城堡，与大臣交谈后，回到宿屋与老板娘谈话后，到 2F 睡觉。

睡到一半时，突然被女人的尖叫声以及奇怪动物的吼声吵醒，到外面发现武器屋家刚生的小孩变成怪物，引起一阵骚动。之后由王座下方的楼梯上楼，在 2F 由下方走出阳台后，会碰到乐士，谈话后有回忆往事的事件。接着回宿屋睡觉。

回到王宫找国王，学者说明完毕后，请选：“不（いいえ）”，否则会没完没了。接着离开克斯达尔城（コタール城），由上向右绕到克斯达尔城右边的凡必特族的洞窟（ホビット族の洞くつ）。

走过洞窟后，来到凡必特族ホビット族）的村子。大家一哄而散后，进入下层的长老之家。与长老谈话后，进入村子右上方的洞窟。在洞窟里会看到一群魔物，将卡曼狄斯（ガマデウス）等魔物收拾掉之后，调查魔物所在的墙壁，可得到“光苔（光ゴケ）”。

（未完待续）

人物一开始就能转的职业

上级的职业	所需的职业（条件）
战将（バドルマスター）	战士与武斗家两项职业等级到达マスター就可转职
魔法战士（まほうせんし）	战士与魔法师两项职业等级到达マスター就可转职
贤者（けんじゃ）	魔法师与僧侣两项职业等级到达マスター就可转职
超级明星（スーパースター）	舞者、吟游诗人与小丑两项职业等级到达マスター就可转职
魔物猎人（まものハンター）	盗贼与牧羊人两项职业等级到达マスター就可转职
海贼（かいぞく）	盗贼与船员两项职业等级到达マスター就可转职
圣骑士（パラディン）	武斗家与船员两项职业等级到达マスター就可转职
神之使者（ゴッドハンド）	武将与圣骑士两项职业等级到达マスター就可转职
天地雷鸣使（てんちらいめいし）	贤者与超级明星两项职业等级到达マスター就可转职
勇者（ゆうしゃ）	上级职其中有三项等级到达マスター就可转职

ドラゴスライム	ドラゴスライム
フライングデビル	フライングデビル
死神きぞく	死神きぞく
プロトキラー	プロトキラー
ゴーレム	ゴーレム
いどまじん	いどまじん
ダークビショップ	ダークビショップ
まじんブドウ	まじんブドウ
ローズバトラー	ローズバトラー
ギガミュータント	ギガミュータント
プラチナキング	プラチナキング
エビルエスターク	エビルエスターク
にじくじゃく	にじくじゃく
デスマシーン	デスマシーン
ダンビラムーチョ	ダンビラムーチョ
ゲリュオン	ゲリュオン

转职一览表

战士（せんし）	盗贼（とうぞく）
武斗家（ぶとうか）	吟游时人（ぎんゆうしじん）
魔法师（まほうつかい）	船员（ぶなのり）
僧侣（そうりょ）	牧羊人（ひつじかい）
舞者（おどりこ）	小丑（わらわせし）

转职成怪物基本职业必须的道具

职业（与怪物名称相同）	必须的重要道具
スライム	スライムの心
くちつた死体	くさつた死体の心
エビルタートル	エビルタートルの心
おどる宝石	おどる宝石の心
はなカワセミ	はたカワセミの心
キメラ	キメラの心
ホイミスライム	ホイミスライムの心
リザードマン	リザードマンの心ばくだん岩の心
ばくだん岩	ばくだん岩の心
リップス	リップスの心
サンダーラット	サンダーラットの心
ミミック	ミミックの心
バーサーカー	バーサーカーの心
アンドアル	アンドレアルの心
咒いのランプ	咒いのランプの心
ギヤオース	ギヤオースの心
ヘルバトラー	ヘルバトラーの心
コスモファントム	コスモファントム心

特殊用途武器、防具一览表

具备特殊效果或可以在战斗中使用的武器、防具一直就是“DQ”的一大特色，下面就为玩家一一介绍。

武器类

散发着危机气息的剑

武器名	效果
みなごろしの剣	装备者守备力(しゅびカ)变成0的可怕武器(装备者会受到诅咒)
もろはのつるぎ	攻击敌人时也会伤害使用武器的人(装备会受到诅咒)

在攻击敌人有机率产生附加效果的武器

武器名	效果
どくがのナイフ	一定机率让敌人麻痹
ゆうわくの剣	一定机率让被攻击的敌人混乱
まどろみの剣	一定机率让被攻击的敌人睡眠
まじゅうのキバ	一定机率让敌人麻痹
あくまのツメ	一定机率让被攻击的敌人中毒
ユバールの剣	以特殊的力量攻击敌人
きせきのつるぎ	攻击敌人的同时还会吸取对手的HP来恢复自己
オチェアーノの剣	攻击敌人的同时，追加雷电攻击

对特定敌人具有追加杀伤力的武器

武器名	效果
ゾンビキラー	能对僵尸系的怪物造成大伤害
ドラゴンキラー	让被此武器攻击的龙族受到大伤害
ふぶきのつるぎ	对吹雪抵抗力较弱的敌人能造成大伤害

战斗中当道具使用会产生魔法效果的武器

武器名	效果
まどうしの杖	与メラ相同效果
炎のツメ	与メラミ相同效果
さばきの杖	与バギ相同效果
てんばつの杖	与バギマ相同效果
はじゃのつるぎ	与ギラ相同效果
いかずちの杖	与ベギラマ相同效果
炎のつるぎ	与イオ相同效果
らいめいの剣	与ライデイン相同效果
マグマの杖	与マグマ相同效果
水龙の剣	与つなみ相同效果
海なりの杖	与つなみ相同效果
こおりのやいば	与ヒャダルコ相同效果
ゴディアスの剣	与ルカナン相同效果
まふうじの杖	与マホトーン相同效果
ねむりの杖	与ラリホー相同效果
さざなみの剣	与マホカンタ相同效果
えいゆうの杖	与フバーハ相同效果
ようせいの剣	与スカラ相同效果
ルーンスタッフ	与スクルト相同效果
ふつかつの杖	与ザオラル相同效果
しゅくふくの杖	与ベホイミ相同效果(可选择恢复对象)
けんじゃの杖	与ベホイミ相同效果(可选择恢复对象)

一回合可进行 2 次攻击的武器

はやぶさの剣
キラーピアス

能攻击敌集团的武器

皮のムチ
いばらのムチ
チェーンクロス
モーニングスター
はがねのムチ
グリンガムのムチ
たいようのおうぎ
ドラゴンテイル

攻击到敌人要害时会产生一击必杀的武器

どくばり
デーモンスピア
アサシンダガー

能够攻击敌人全体的武器

ブーメラン
やいばのブーメラン
炎のブーメラン
はかいの铁球

虽然常落空，但击中时会发出会心一击的武器

まじんのかなづち(装备者会受到诅咒)
★まじんのオノ

铠甲类

减轻火焰、吹雪、魔法等损伤的铠甲类

防具名	效果
ドラゴンメイル	减轻火焰的损伤
メタルキングよろい	让火焰与吹雪的损伤减轻
まほうのよろい	让魔法所造成的损伤减轻
シルバーメイル	让魔法所造成的损伤减轻
マジカルスカート	能够让魔法所造的损伤减轻
せいれいのようい	能减轻魔法所造成的损伤
プラチナメイル	减轻魔法所造成的损伤
まどうしのローブ	减轻魔法所造成的损伤
プリンセスローブ	减轻魔法所造成的损伤
まほうの法衣	减轻魔法所造成的损伤
清きころも	能够减轻魔法所造成的损伤
みずのはごろも	能够减轻魔法与火焰所造成的损伤
ガイアーラのよろい	能够减轻魔法与火焰所造成的伤害
炎のよろい	让魔法或吹雪所造成的损伤减轻
ギガントアーマー	让火焰与吹雪的损伤减轻
あつでのよろい	能减轻火焰与吹雪所造成的损伤
ドラゴンローブ	能减轻所有的损伤

恢复 HP 或 MP 的铠甲类

防具名	效果
しんぴのよろい	在战斗之前会让 HP 回复
しんぴのビスチェ	行走时可恢复 HP
ふしぎなボレロ	吸收敌攻击魔法所消费的 MP

反射魔法或攻击到敌人身上的铠甲类

防具名	效果
やいばのよろい	一定机率让将部分的损伤反弹回敌人身上
ミラーアーマー	一定机率让敌人发出的魔法反弹
ひかりのドレス	一定的机率把敌人发出的魔法反弹至敌人身上

回避敌人攻击的铠甲类

防具名	效果
みかわしの服	一定机率回避敌人的攻击
やみのころも	一定机率可以闪过敌人攻击
ダンシングメイル	一定机率可以回避敌人的攻击

回避死亡魔法（ザギ系魔法的装备）

防具名	效果
天使のレオタード	死亡魔法不容易生效
天使のローブ	死亡魔法不容易发生效果

散发着危险气息的铠甲

防具名	效果
まじんのよろい	装备者速度（すばやさ）会变成0（装备者会受到诅咒
じごくのよろい	战斗中因为诅咒有时无法进行攻击（装备者会受到诅咒）

盾牌类

战斗中可当道具使用的盾

防具名	效果
ちからのたて	使用的效果和ベホイミ相同（只能恢复使用者）
风神のたて	使用的效果和バシルーラ相同（吹走敌人但是没有经验值）

附有特殊效用的盾

防具名	效果
铁のたて	能够减轻火焰与吹雪所造成的伤害
ドラゴンシールド	能够减轻火焰与吹雪所造成的伤害
炎のたて	能减轻魔法与吹雪所造成的损伤
トルナードのたて	能减轻魔法与吹雪所造成的损伤
こおりのたて	能减轻火焰所造成的损伤
みかがみのたて	能减轻魔法与火焰所造成的损伤
プラチナシールド	能减轻魔法与火焰所造成的损伤
まほうのたて	能减轻魔法所造成的损伤
オーガシールド	能让所有损伤减轻
メタルキングのたて	能让所有损伤减轻
ドルフィンシールド	让海啸所造成的损伤减轻

散发着危险气息的盾

防具名	效果
はめつのたて	装备者受到火系攻击时会造成重大伤害（装备者受到诅咒）
なげきのたて	装备者受到诅咒

头盔、帽子类

防具名	效果
风のぼうし	道具使用效果与ルーラ相同（使用后不会消失）
ふしぎなぼうし	用少许 MP 就能使用魔法
しあわせのぼうし	在地图上行走时可以回复 MP
ちりょくのかぶと	装备时会让智力上升
ちしきのぼうし	让头脑变好的帽子

防止异常状态发生的头部防具

防具名	效果
デュゴンのかぶと	メダパニ、マホトーン魔法不容易产生效果
フエーゴのかぶと	ラリホー、ザキ、メダパニ不容易发生效果
黄金のティアラ	可以让造成不好状态的魔法不容易生效
メタルキングヘルム	可以让造成不好状态的魔法不容易生效
やまびこのぼうし	消耗一次的 MP 使用两次的咒文（效果乘以两倍）

诅咒的头盔

防具名	效果
バーサカヘルム	装备者敌我不分胡乱攻击（装备者受到诅咒）

戒指、装饰品类

名称	效果
炎のアミュレット	在战斗使用和メラミ相同效果
大地のアミュレット	在战斗使用和相じわれ相同效果
风のアミュレット	在战斗使用和バギマ相同效果
水のアミュレット	在战斗使用和ひつじのダンス相同效果
ほしのかけら	战斗中使用让一个敌人混乱（こんらん）
人鱼の月	战斗时让混乱回复
ほしふるうでわ	让敏捷度变成 2 倍
はやてのリング	让敏捷度上升
メガンテのうでわ	装备者中了敌人的メガンテ时，手环会代替装备者死亡而粉碎
メガザルのうでわ	装备者使用メガザル时，会代替在身上在危急时会有特殊效果
いのりのゆびわ	使用时一次可恢复约 20 多的 MP（有一定的机率会坏掉）
女神のゆびわ	行走时渐渐恢复 MP
しあわせのくつ	在原野或迷宫行走时慢慢的增加经验值
命のゆびわ	行走时 HP 会慢慢恢复
ゴスペルリング	装备的话怪兽就不会靠近

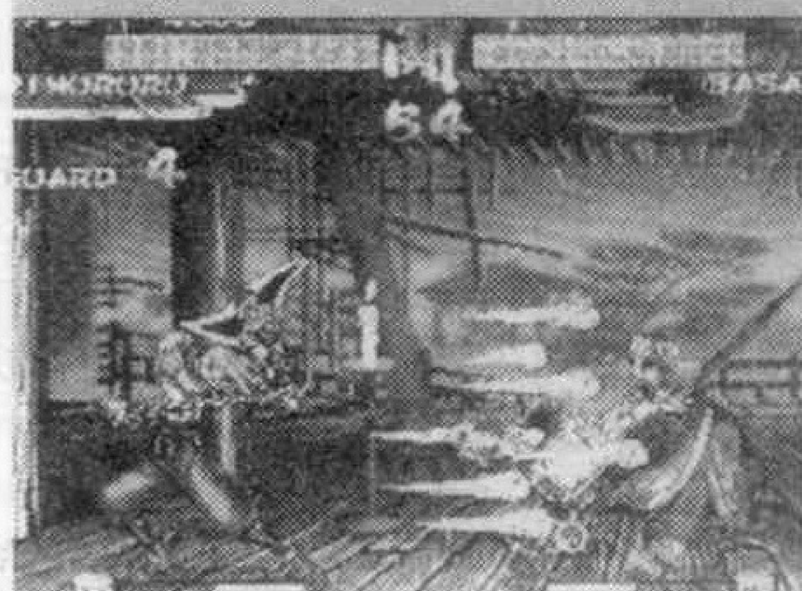
注：如果是散发着危险气息的武器、防具的话，在装备后会受到更强诅咒而无法自行拆除武器。而要前往教会花一些钱，选“のろいをとく”就能拆除，但拆除的武器从此就不见了。

下期将是“DQ7”的大结局，最终之战即将展开！





利用这次特辑，SPIKE 对部分格斗进行了简单的回顾，以下八部游戏热力推荐！虽然这些并不都是热门游戏，但却是 SPIKE 最喜欢的！通过“格斗必杀特辑”希望读者们大人在今后游戏时也不妨注意一下，格斗游戏也是有着她搞笑一面的。



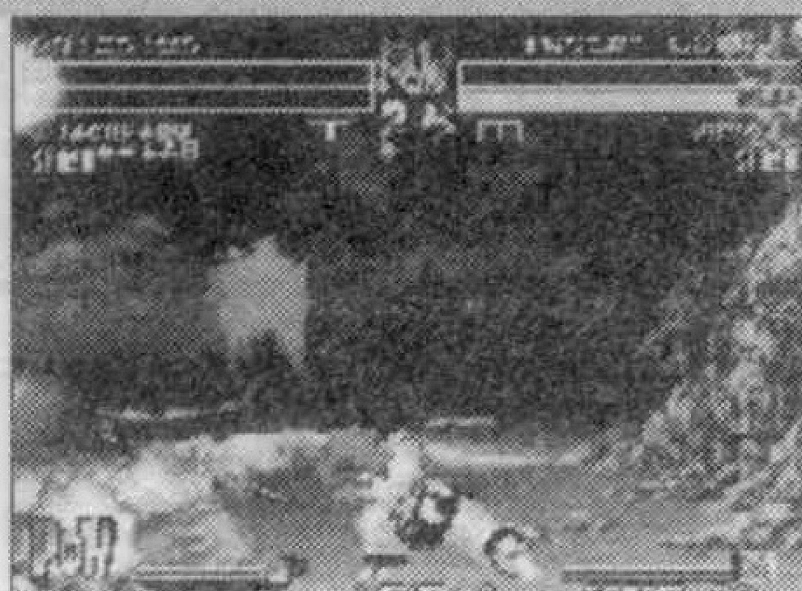
~斩红郎无双剑~

堪称系列中画面最强的一作，也是褒贬不一的一作。无限连的使用在当时成为了话题，虽然并没能引起像“真侍魂”那样的热潮，但是本作依旧在系列中属一属二。



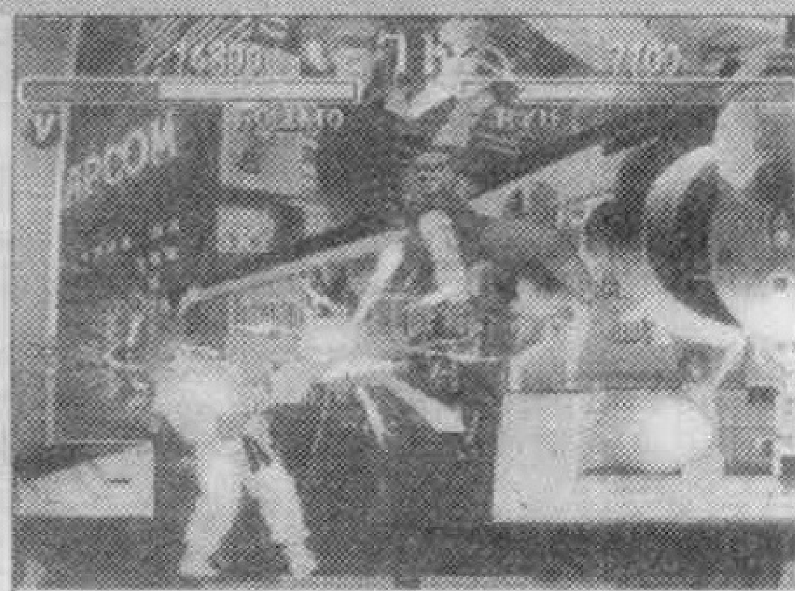
~月华的剑士 2~

在 DC 末期移植的作品，在我国还是有一定人气的，而本作也有替代“侍魂”的趋势。系统上依旧是严密性不足，当然能够令街机迷乐此不疲就已经是成功了。



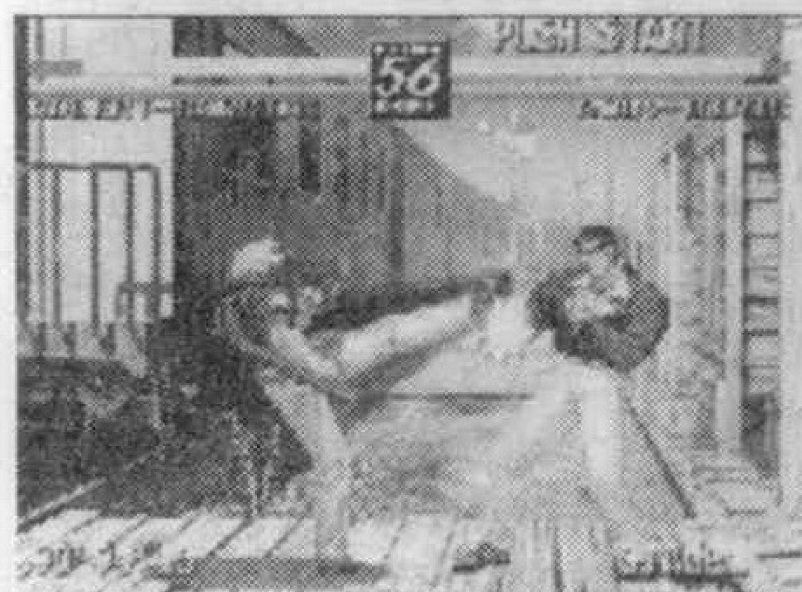
~天草降临~

二维“侍魂”的最终一作，虽然有消息传出将推出续集，但是最终还是被认定为谣言。说回“天草”，由于有了 14 连斩的出现，本作绝对是严密性大大的有问题！



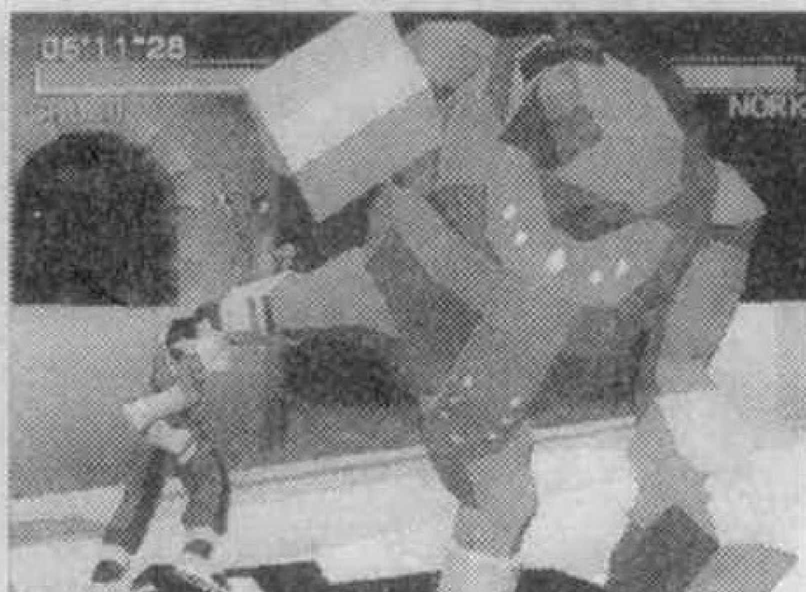
~街霸 ZERO2~

堪称平衡性绝妙的本作，绝对是究极的二维格斗，就是现在来看依旧是那么完美。无论是画面还是人物都津津乐道。CAPCOM 真是厉害呀，土星版移植度最高！



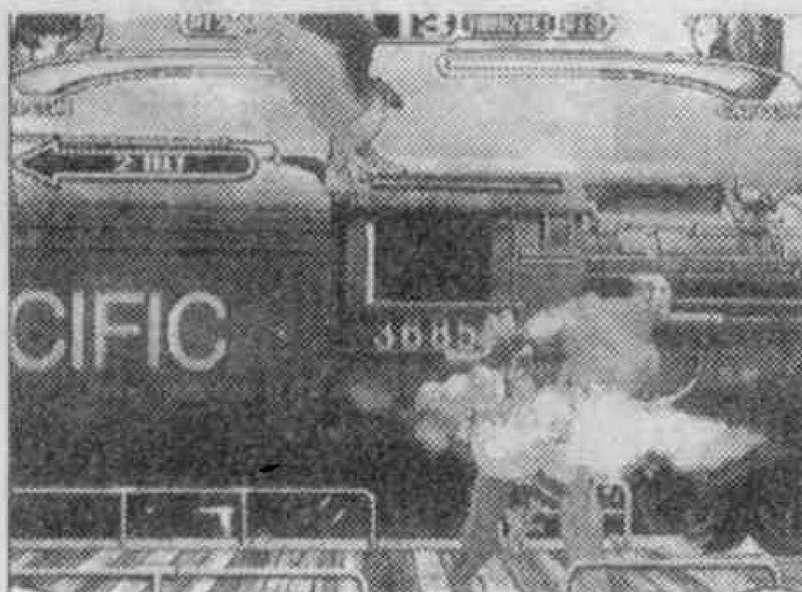
~龙虎之拳外传~

以超大魄力的画面了震撼当时的街机业，但是尽管这部游戏有着这样、那样的优点，还是难逃厄运。最终 BOSS 可以轻而易举的选用在当时着实让人不满。



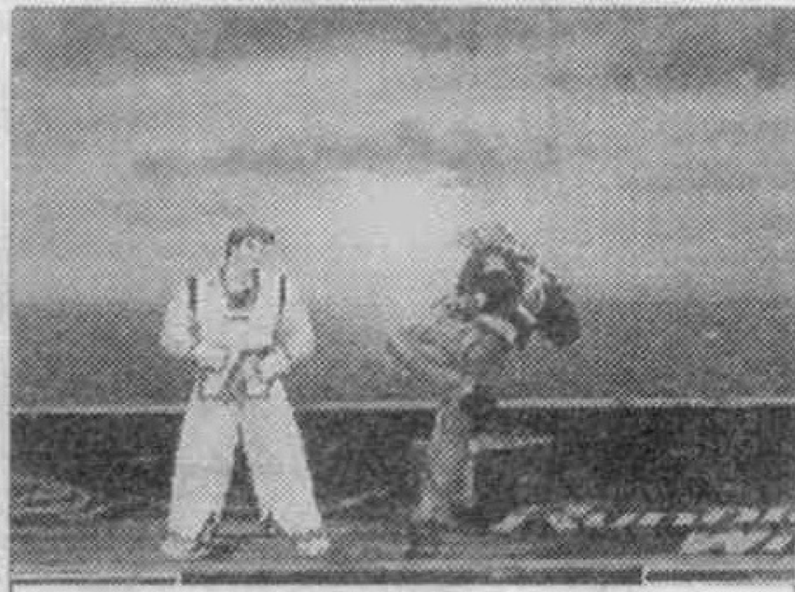
~TOBAL NO.1~

史克威尔推出的第一款三维格斗，虽然并没有在销量上获得大成功，但是其充满新意的内容却吸引了不少玩家的关注。二代在各方面都堪称佳作，日本评分 38！！



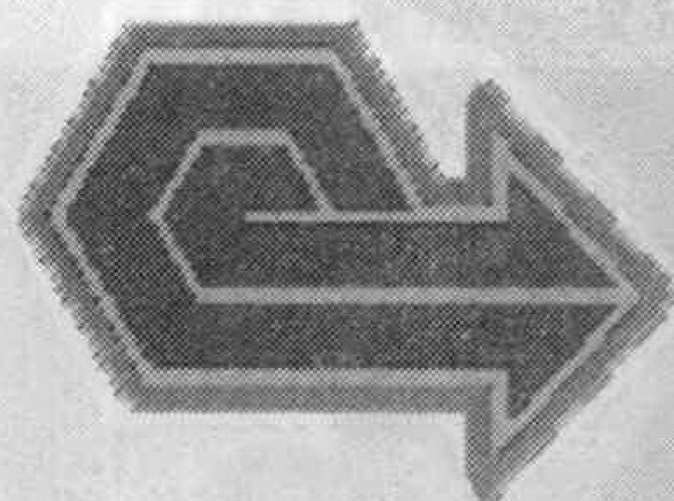
~CAPCOM 对 SNK~

划时代的大型二维格斗，在游戏史上恐怕着也是前无古人的作品了吧？尽管这部游戏褒贬不一，不过对于 SPIKE 而言，其魅力还是远远多于失望的。销量 20 万份↑！



~狼之印记~

“饿狼”的最新作，虽然 SNK 依旧使用 MVS 这块老基板，但是在画面上还是有惊人之处的。可惜的是，在国内并不常见，在日本更是人气低迷得很呢！

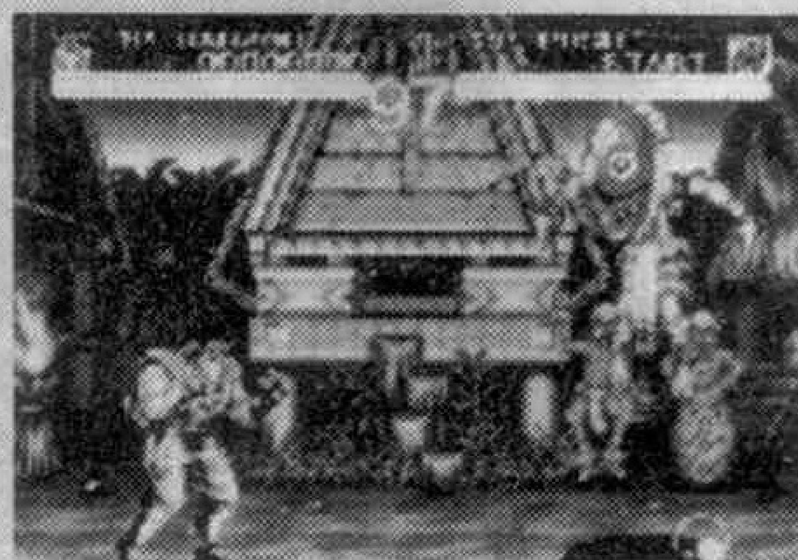


爱的力量是无限的……吗?

破坏程度:报告不能(体验者精神崩溃中(笑))

——秘密花园

在“世界英雄特别版”中，怪僧拉斯普汀的超必杀技——将自己上身的袍子脱下露出上半身，接下来带着幸福的表情向对手飞奔而去。如果被抓到，地面会立刻出现大量的玫瑰，同时会被拉斯普汀拖进花园里……。不过最恐怖的是满气的状态下被抓到的话，人会被丢出来，但马上又会被意犹未尽(!?)的拉斯普汀抓进花园里“再来一次”……的的确确是很出人意料的招术，而且更要命的是还“防御不能”，所以只能躲开。而最早“特别版”在风行时，笔者曾经有过以拉斯普汀18连胜的纪录，而且其中有10场胜利就是靠这招拿下来的。只是从此之后，我的朋友们再也不肯和在下对战了。







瞄准对手头部的残虐斧头

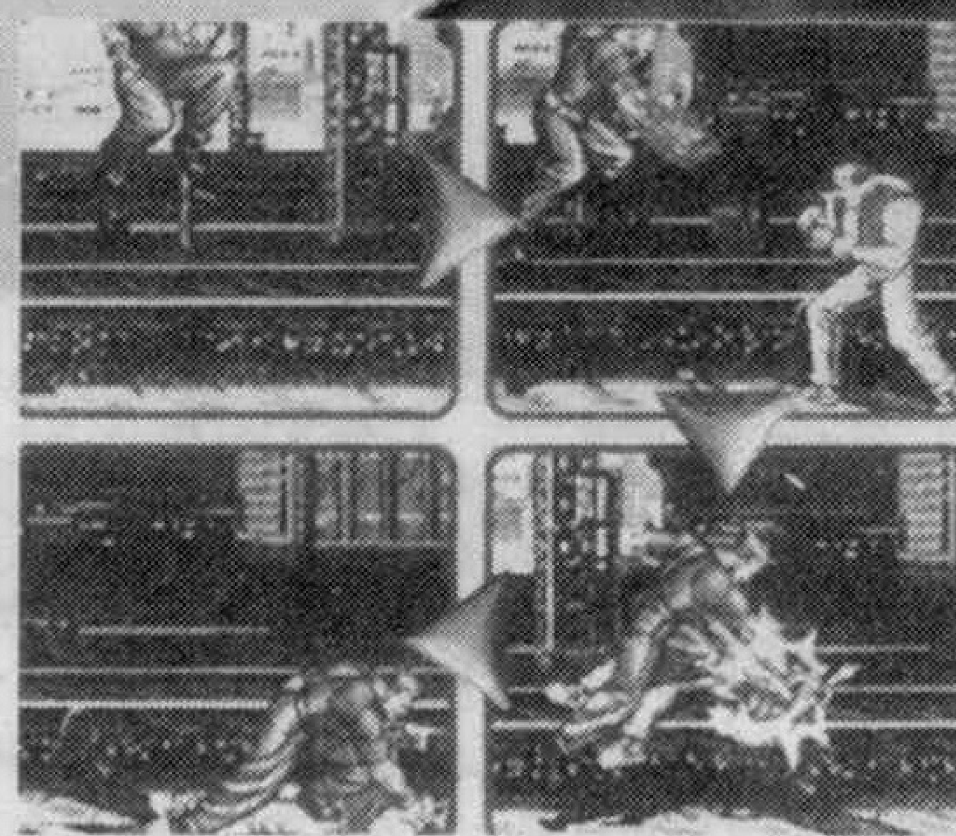
破坏程度:头部呈扣锁状态,后脑部分严重擦伤。

——断头台

这招是“饿狼传说3”开始登场的山崎龙二的超必杀技。一边发出奇异的叫声一边高高跳起，接着用铁爪般的手抓住对手的头部之后，将人顺势挑飞并掐住喉咙，在地上拖行一段距离之后再将对手整个扔出去。在此之前的格斗游戏，不算以武器为主的“侍魂”系列之外，很少出现这类型的必杀技。对于格斗的信念为“一旦打起架来就是要人性命”的山崎龙二说来，这招却满符合他的形象的…



→反派强者山崎龙二，邪恶的本质从人设显露出来!



←非常残酷的将对手捉住，并掐住其喉咙，几乎是一击毙命的杀招，可见角色的凶狠。

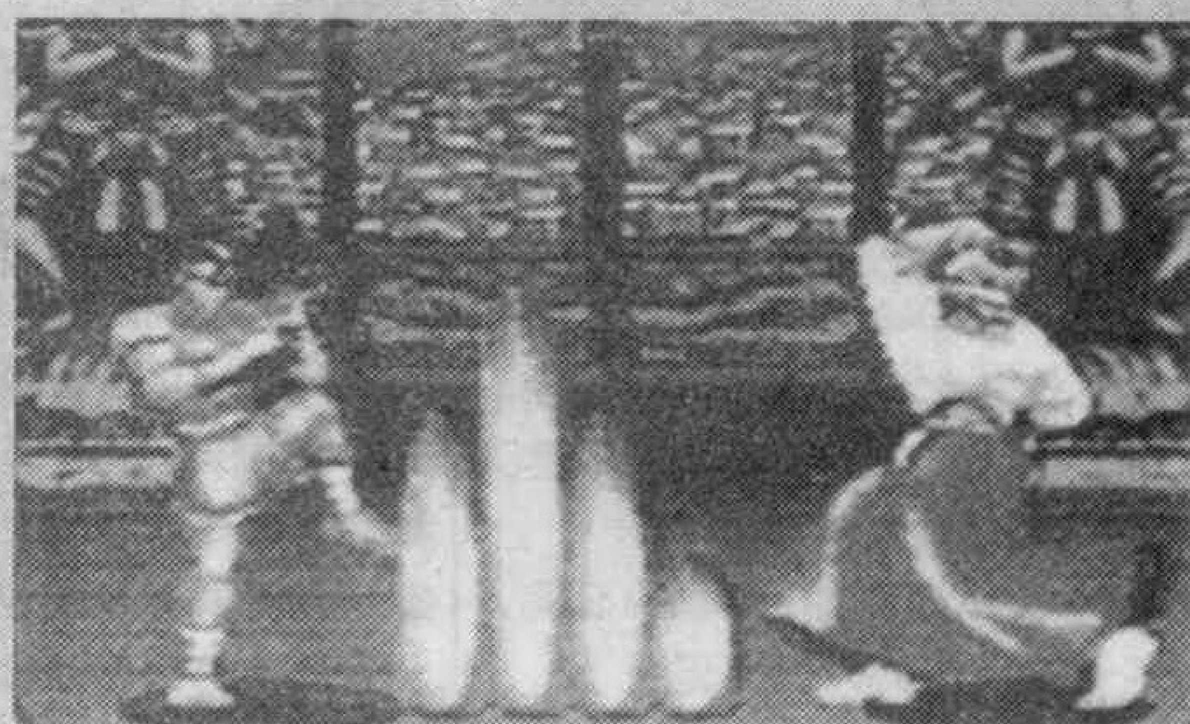


贴地而行的风之刃

——烈风拳

破坏程度:以强劲的气将对手切裂的必杀!

将“气”集中在单手上，由下朝上划出一道有如圆弧般的线将气化为切裂敌人的气刃，这就是SNK反派人物的大代表——吉斯·霍华德的必杀技“烈风拳”。由于是沿着地面行进，因此除了跳过去进攻或是乖乖的防守之外，几乎是没有别的方式可以突破。而后来吉斯再度复出后，将烈风拳演化成为范围更大的“双重烈风拳”，动作也更加的漂亮。在“饿狼之狼之标记”里，吉斯的儿子——洛克也继承了老爸的烈风拳，不过就魄力上来说，还是老爸比较够魄力(笑)。

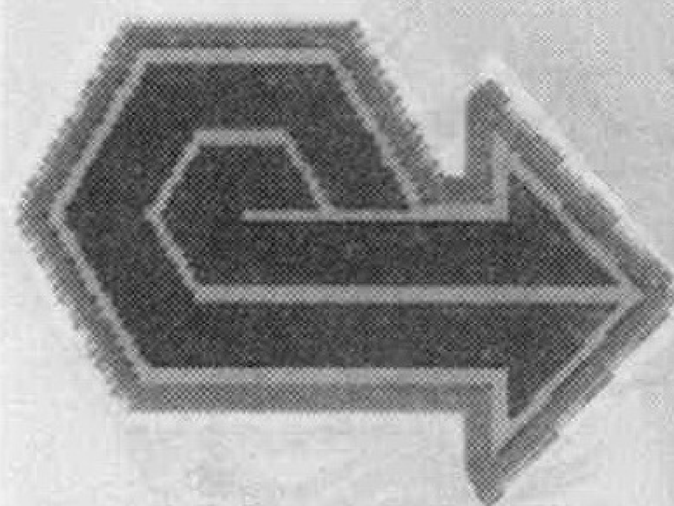


→沿地直行，有如奔驰于大地的狂风般的气功技——烈风拳。

→可以封住地面的攻击自有其独到之处。



而作为SNK的大佬中的招牌人物，显然吉斯没有辜负SNK的期望，使其无论是在人气还是在造型上都有着其他角色难以匹敌的魅力!



以青紫的火焰所谱成的祭礼

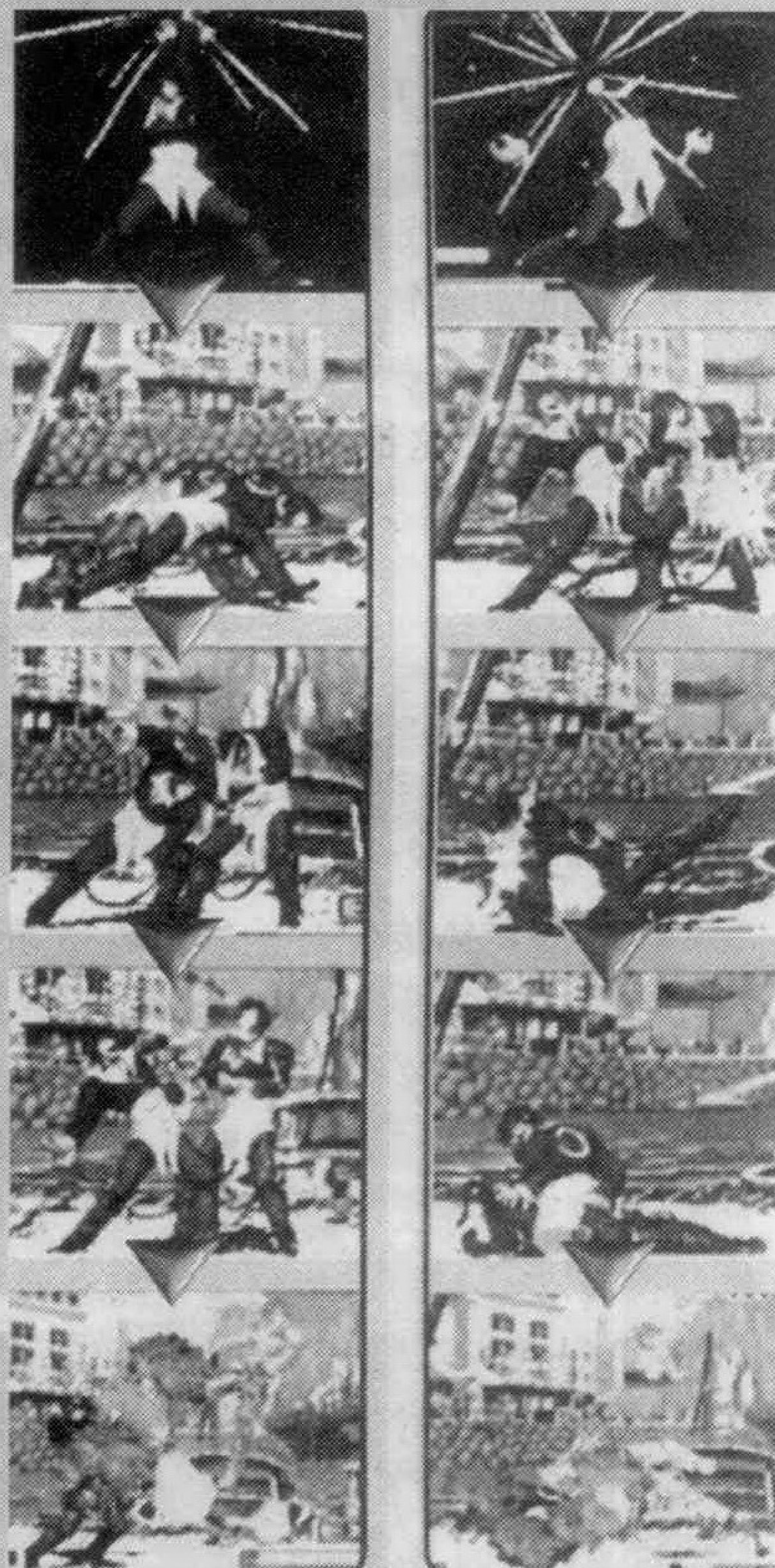
破坏程度：严重的抓伤以及爆炸伤害。

——八稚女

这是大家所熟知"KOF"系列的另一位主要角色——八神庵的超必杀技。以连续八段的乱舞技攻击对手后，用双手抓住对方头部，将气集中在手上形成紫色的火焰，一口气将对手炸开。对于八神庵来说，这招可以说是他在历代"KOF"系列里的主要手段之一。不过，从"96"开始，当所谓"血红气满"的状态使用八稚女时，反而会变成八神庵将对手一口气扫倒后，在地上狂抓狂打……别的不说，就这里为什么我怎么看怎么觉得像某部《新＊纪福＊战士》里那个初＊机暴走状态的情形如出一辙？特别是那个回过头来看的动作，怎么看怎么像…怪了。



另外，恐怖的八稚女也是在游戏时许多玩家乐于研究的一招，许多的招术都可以与其进行连接。左图中，是八神的诱骗技——百合折，由此招开始而展开攻击是许多玩家非常爱用的一种连续技起始技，但是，似乎此招已经不是那么管用了……

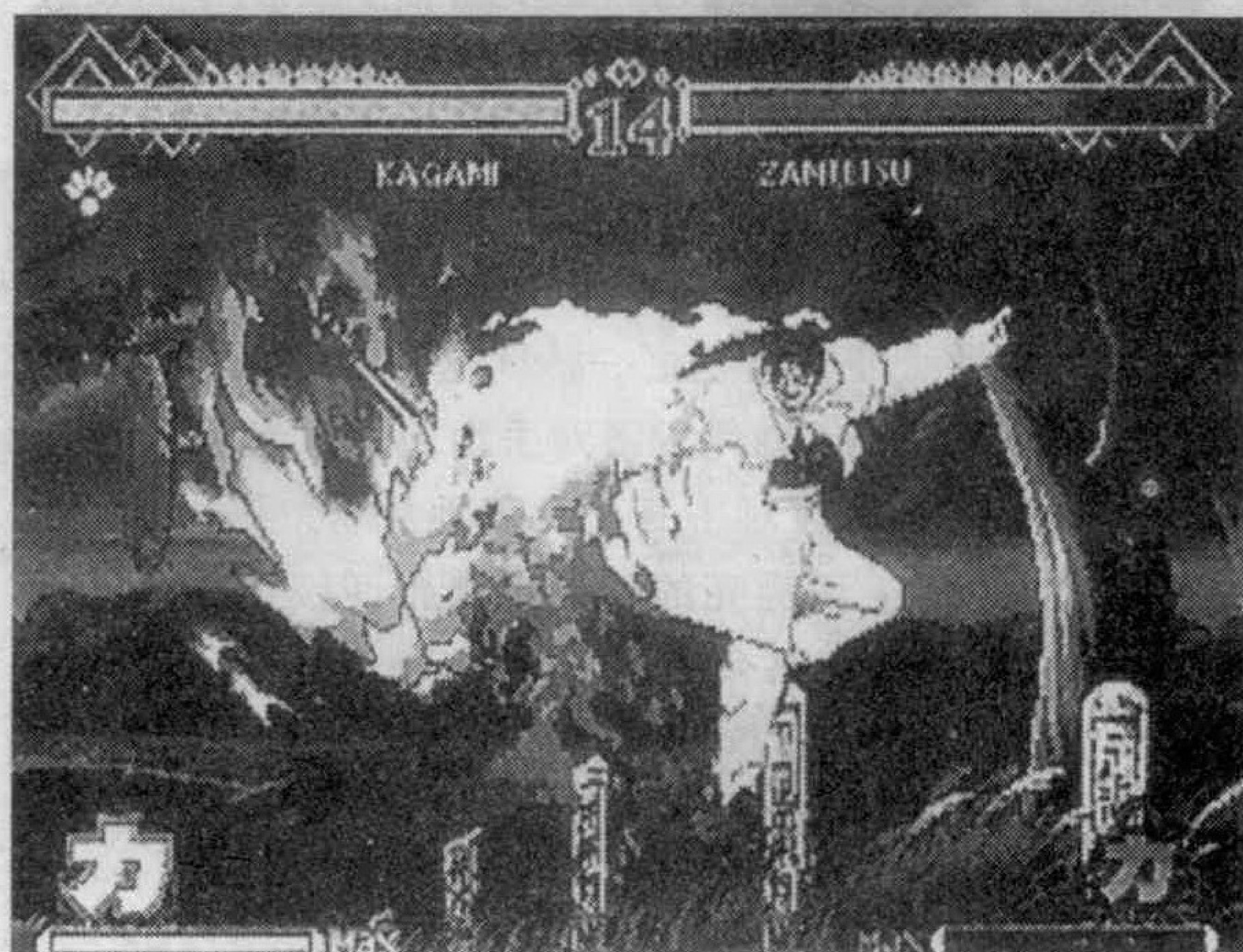




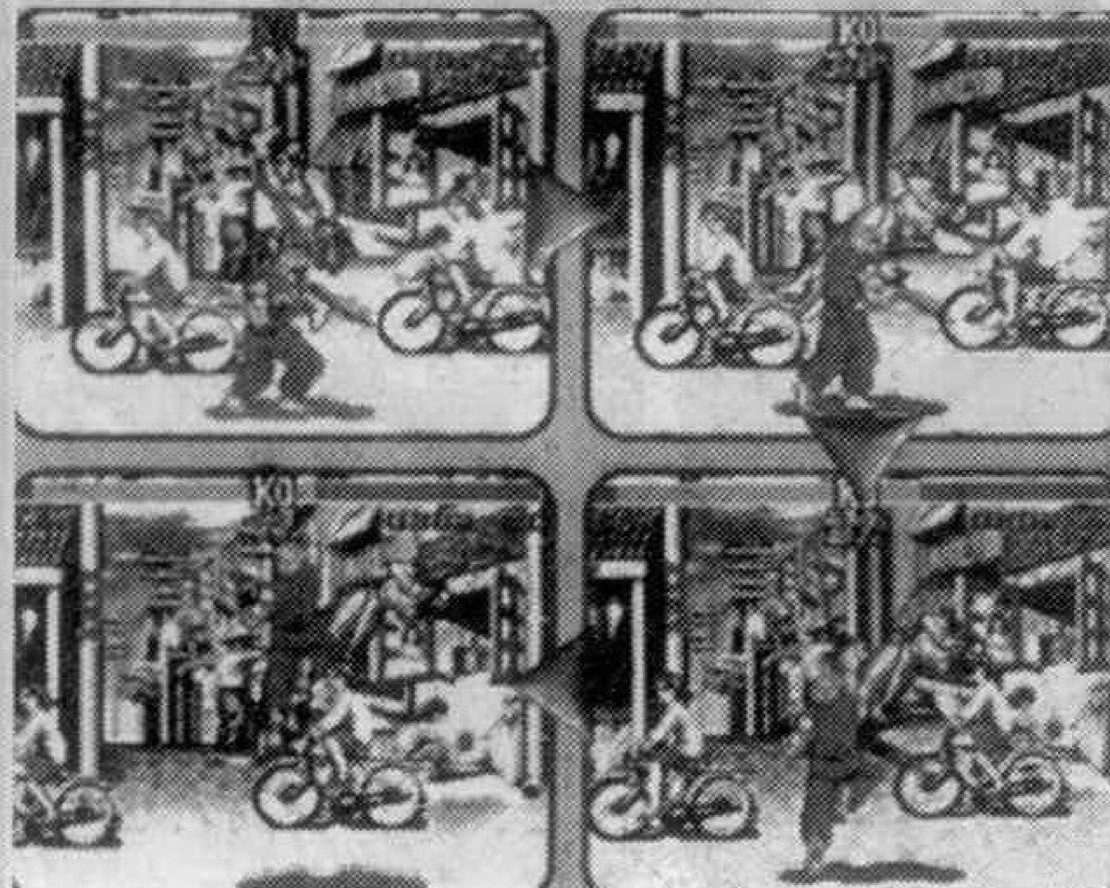
向天直升的飞龙

——升龙拳

破坏程度：一击必杀！传说中的必杀技之王



说到格斗游戏中最令人感受到难忘的必杀技的话，升龙拳一定也会是其中之一。在当时"街霸"里，只要会用出升龙拳就等于是胜利的保证了（笑）。到底这个技巧为什么会被喻为是"必杀技之王"的地位呢？简单的说，就是因为没几个技巧能拥有这份"爽快感"。特别是看着自己朝天空冲去，被击中的敌人飞出去，这种滋味要自己体验过才了解那份快感。虽然从技巧的性质上来说，这个技巧一看就是属于地对空型的拦截必杀技，但是作为单纯的对空技比较起来，在地面上就这样一记将对手KO的快感会更强烈。和波动拳一样，升龙拳所奠定的便是"对空必杀技"的形式，以及对空必杀技大多以"→↓↘"指令作为标榜，就这点来讲，升龙拳的确是有它"传说"的地位存在。也是"街霸"的招牌之一。







此“马鹿”非彼“马鹿”也——马鹿之术

破坏程度：被大量的马与鹿踩过……(笑)

哈德森公司的招牌 RPG 游戏——“天外魔境”系列唯一的“全勤奖”得主——曼童 A 的必杀技。以“天外魔境”为题材的格斗游戏虽然就只有这么一部，不过忠实的将“天外”的世界观作出了表达。而这一招发动后，由画面一端召唤出大量的马与鹿撞向对手，万一被撞到了可是损伤惨重的哦！而这招在念的时候，请注意“马鹿”不是念“はか”而是念“うましか”(笑)。如果知道这个典故的人，想必应该是对“天外”系列相当熟悉的人了吧(笑)。



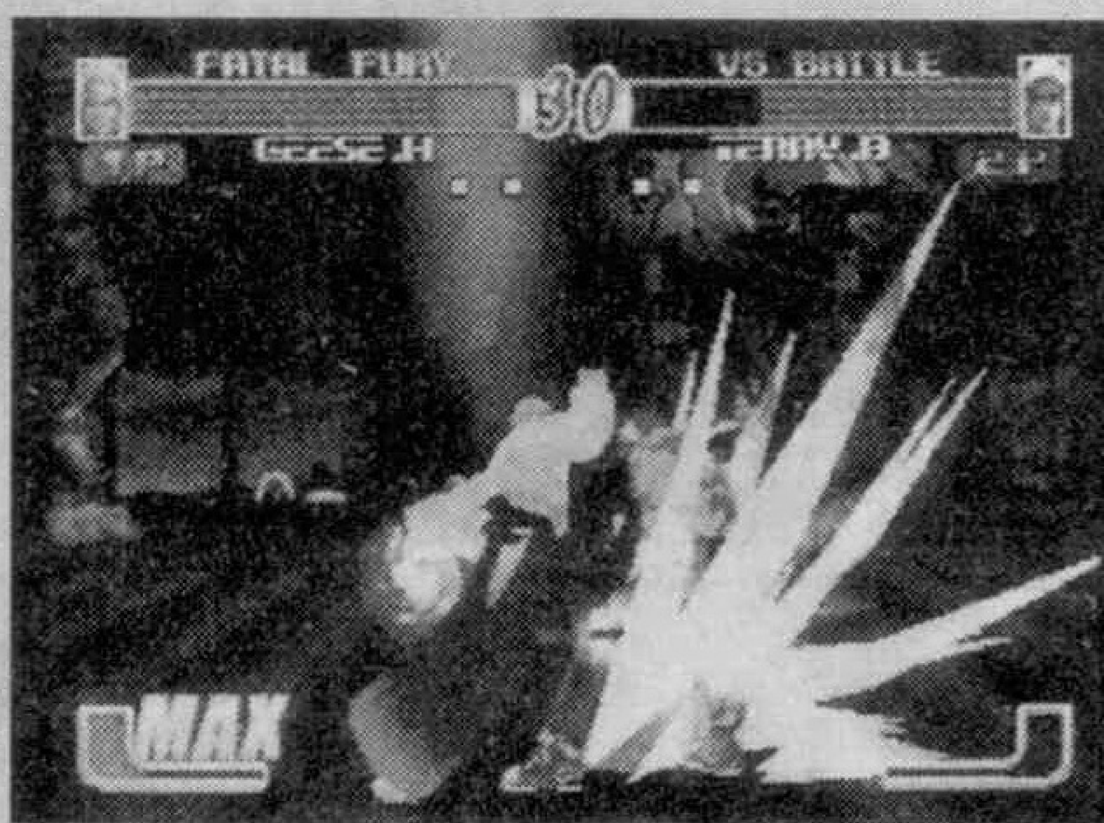




古武术里攻防一体的必杀技——挡身投掷

破坏程度：血是次要的，关键是信心……

以防御姿势接住对手的攻击后顺势将对手摔出去，具有攻防一体的一招。当初在初代“饿狼”的时候，这一招可以说让许多玩家在“丈二和尚摸不着头脑”的状态下就被摔了出去(笑)。后来当吉斯在“饿狼特别版”以玩家角色参加后，挡身投可以说是只要有练吉斯的人一定要必修的技巧之一(笑)。和只能接地上通常技的中段挡身投比较起来，可以接跳跃攻击与必杀技，以及身体撞击系超必杀技的上段挡身投就显得更具实战性(笑)。而后来的作品里，这类“挡下对手的攻击反击”的挡身技也渐渐增加了(笑)。从魄力来说，再怎么样还是元祖的吉斯大人才最厉害……(笑)。在对战时如果碰上这一招用的很强的人，那会是很棘手的对手(笑)。



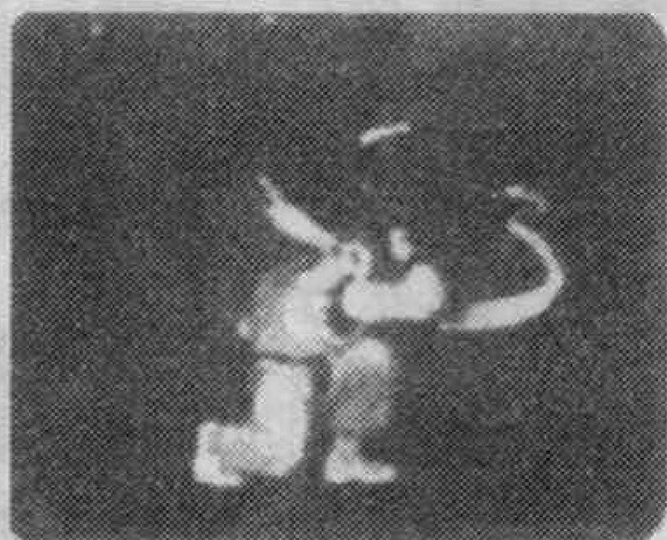


汉的热血神话!?——挑发传说

破坏程度：“余裕つす!”(爆笑)

素有“史上最弱的隐藏角色”之称的丹，在“街霸 ZERO2”以正式角色身份登场，不过实力方面是有那么一点……通常来说，除非是自己一个人玩，否则我没有看到过有人用丹来玩(笑)。丹的必杀技里有一个要耗掉所有气力但是却“毫无攻击判定”的技巧，这招就是“挑发传说”(笑)！总而言之，就是花掉一条气来挑衅的趣味技，仅此而以(笑)。不过虽然是这么说，但随着丹的出场游戏的不同，每次挑发传说的内容也不同，已经是 CAPCOM 公认的搞笑角色代言人了…(笑)

→怎么样～怎么样～
喔呀～呀呼～呜啦啦
啦啦啦～余裕つす!





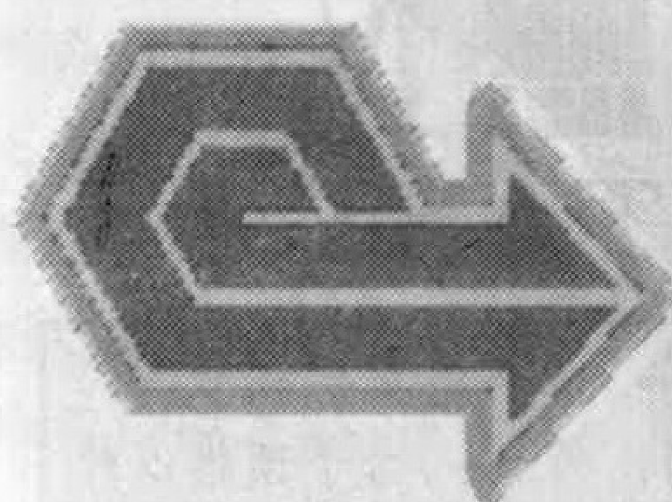


这就是中国功夫的神秘之处!?——天翔乱姬

破坏程度——“对男性专用必杀技”?

在“饿狼传说”系列最新作登场，用中国功夫为的小女孩——李香绯，可爱的外型以及优越的连续技性能使得她成为颇受欢迎的角色之一。而这招“天翔乱姬”正是她的超必杀技之一。首先先将对手由地面打到天空，然后自己跟着追上去骑在对手身上，着地后将气灌入对手的身体里造成损伤。说漂亮的确是很漂亮，但是以她的年纪看来，这招实在是有那么一点(凶狠？)……特别是最后的动作，这个实在是很容易引人假想的……啊!?我有说什么吗!?(装蒜中)





以“诚”字为底的帅气必杀技

破坏程度：以“诚”字为先决！

——最终·狼牙

格斗游戏“月华剑士”中，新选组·鹫冢庆一郎的潜在奥义。以突刺的架势向对手疾驰而去，命中时随着背景所出现的“诚”字，再随着鹫冢的一喝，对手渐渐倒下。虽说“月华”的人物算是相当朴素，但是就技巧上的演出来说，月华的画面其实不比其他的游戏逊色。而说到以文字为底的画面，除了以“诚”字为底的鹫冢之外，还有以“诛”字为底的真田小次郎以及以“凶”字为底的骸（紫镜）。





虽然不是很好看，不过被抓到你就完了！

——骑乘式巴尔干炮连拳

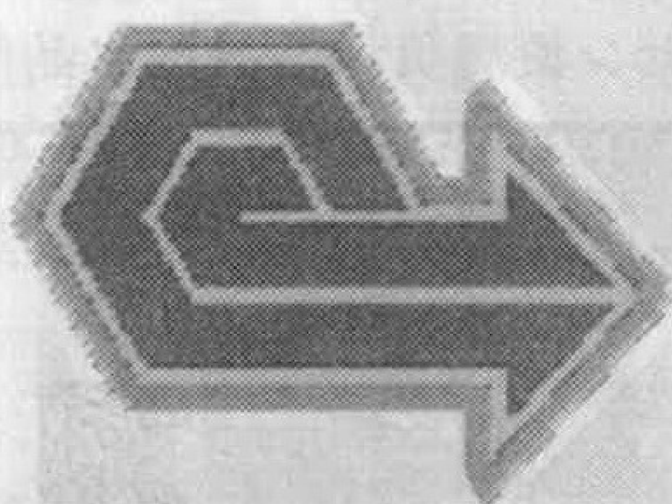
破坏程度：

一言以蔽之，毁容用必杀技(爆笑)。

怒队的拉尔夫自“KOF96”起追加的新技，以橄榄球式拦截的方式抱住对手之后压倒，接着顺势骑在对手身上后，以像机关枪般连续的拳头狠狠的打在对方脸上，基本上可以说是十分暴力的技巧(笑)。不过，却十分符合拉尔夫的味道，而且MAX版的效果也好，速度也好，让人看了实在是大呼过瘾不止。

➔这招大概是女性角色最不愿意挨的一招了吧（笑）。





这边！嘿哟嘿哟～
那边！嘿哟嘿哟～（笑）

破坏程度——头椎与后头部受到严重的打击。

——跑者3



同样是怒队的克拉克于“KOF97”起追加的新超必杀技。以快速移动的方式接近敌人后，将敌人抓起，指定方向后向目的地冲过去，然后以炸弹的威力将对方重重打在地上。这招通常是只抓了一次就结束了，但是若是在MAX的状态下抓到对手的话，就是连续看克拉克一会指着“这边！”，摔完之后再指“那边！”，就这样来回摔个三次。看只摔一次的版本或许不觉得怎么样，但是若是看到连摔三次的版本的话，那其实才真的够爽快(笑)。

真是格斗魅力无穷尽呀！

—菜鸟麒麟编后语—

大家看完了感觉如何呢？真是千奇百怪、无奇不有呀，原来格斗游戏中有这么多的有趣事呢！看来今后俺在对战格斗的时候也一定要留意一下，也许就会有特别的发现哟。

格斗的魅力其实还远不止如此，只要大家今后在游戏时多留心游戏中所展现的特色，你一定会更深入的体会游戏的魅力。比如“VF3”，快照着本期的出招体会吧(风林：你敢卖广告，斩首)！



最终幻想Ⅳ
FINAL FANTASY IV

这是一部PS复刻超任(SFC)的作品，菜鸟通希望能够给大家提供一些"老经典"的攻略。欢迎大家投稿。另，由于预想以外的原因，本文作者的姓名和地址遗失，请作者速来电话联系。

SFC/PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2000年12月8日

责编/天天

陷井

游戏以军事团バロソ的暗黑骑士ヤシル攻陷魔法都市ミシディア，夺取水之水晶开始。解决回程所遇到的魔物后，ヤツル回到バロソ。当他把水晶交给国王，并询问为何因一小小水晶而大兴杀戮时，反而触怒国王而被革职。幸得好友龙骑士カイソ求情，国王因而要他带罪立功，把ボムのゆぴわ带到城北的ミスト。这时可到城周围走走开宝箱，留意墙上的剑徽可能是打开隐藏门口的机关。

离开バロト，先到旁边的镇购买道具和装备，然后向西北的洞窟出发。(城南有一陆行鸟森林，可到那里乘陆行鸟直接到达洞窟)。洞窟的尽头会遇到雾龙，注意当它变成雾状时切勿攻击它，否则会立刻遭到反击。

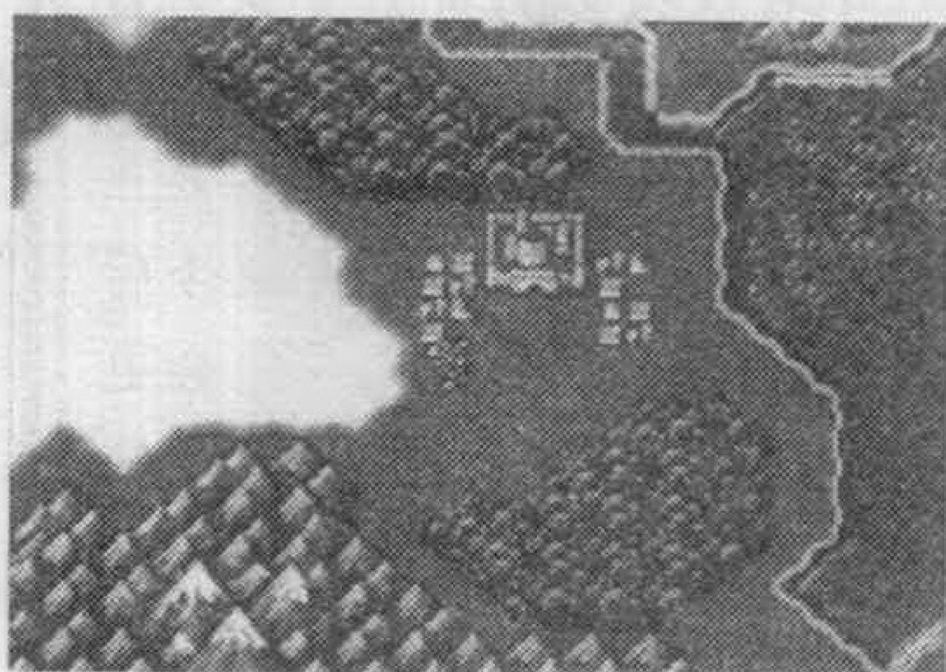
ヤシル离开洞窟后，便到达目的地ミスト。但是当他走入村子时，手上的ボムのゆぴわ顿时令村子成为火海。这时ヤシル猜到他被出卖了。于是赶快去寻找村中的生还者。在一女性尸体旁，他发现一名小女孩。小女孩为了报复，施展召唤魔法将ヤシル打晕了。

取药

ヤシル醒来后，发现同行的カイン不知所踪，只好带小女孩到北面的沙漠城镇カイポ。在旅馆休息时突然闯进几名バロン国的士兵，要将二人杀死，但却被ヤシル轻易击退了。小女孩这时才消除对ヤシル的误解并加入队伍，她叫リディア。第二天，ヤシル在东北方的民居内竟发现ローザ，但她却病得很严重，需要沙漠之光(さばくのひかり)才可救醒她。

替リディア升级和配置装备后，他们便出发往北面的地下水脉进发。在里面遇到因寻找女儿而同路的テラ。尽头的八爪鱼怪颇为厉害，但只需用雷属性攻击便能轻易获胜。

当一行人到达商业国家ダムシアン时，碰巧遇上バロン国飞空艇团的攻击。テラ的女儿在战乱中死去，他将所有责任都归咎于ギルバート——他女儿的恋人。为替女儿报仇，他独自上路去了。另一方面ギルバート得知ヤシル北上的意图后，



将交通工具浮游艇借出助ヤシル一臂之力并加入队伍。

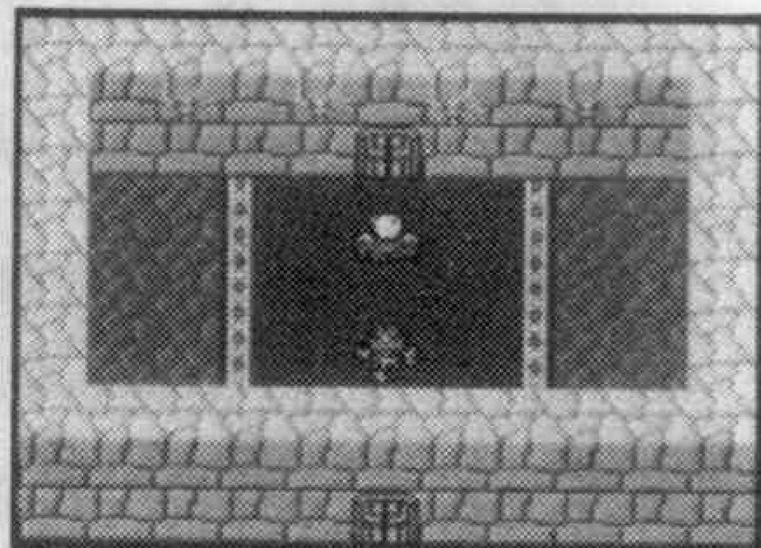
要得到沙漠之光，须到昆虫怪洞窟打倒BOSS方可，但首先应先回カイポ替ギルバート练练级。在洞中有ヤミル的专用防具。而BOSSアントリオン较难对付，因为普通攻击后它会马上反击，因此要多用召唤魔法チョコポ，方能较轻松地击倒它。

抢夺

得到药物后，ヤシル等人便乘浮游艇返回カイボ，给ローザ服用后果然药到病除。而ローザ亦加入队伍中，是夜，心情不好的キルバート在湖边弹琴时遇到魔物袭击。战斗结束后キルバート得到女友之魂的鼓励而重新振作，并得知一切事件都是由ゴルベーザ抢夺该城水晶引起。

ヤシル为了阻止ゴルベーザ的野心，便出发前往昆虫洞窟右边的ホブスのやま。但其中入口被巨大冰柱封住，而队中唯一懂黑魔法的リディア却因为家园惨变的打击，不愿使用这魔法。后来在众人劝说下，终于施展出魔法同时学会了ファイア。前行不久会遇到一名叫ヤン的修行僧，帮助他打败敌人后他会加入。

通过ホブスのやま山道到达セン的国家ファブール。セシル将ダムシアン被灭、ゴルベーザ四处抢夺水晶之事告知国王。同时セシル，ギルバート与セン便肩负保卫该国水晶的责任。但是对手太强了，6场战斗众已使人筋疲力尽。退守到储藏水晶之处，セシル发现来犯者竟是好友カイン！セシル终究不敌，不但水晶被后来出现的ゴルベーザ夺走，连ローザ也成为对方的人质。



试练

水晶被夺，セシル众人先回旅馆商议。休息后便进见国王。国王认为水晶既失应尽快寻回，并且应继续阻止ゴルベーザ抢夺水晶。结果国王借出一艘船给セシル。乘船出发。没料到中途竟遇上水龙，船因此沉没，セシル与众人失散。

セシル醒来后发现身处陌生的地方，向东行找到村庄，但村民却极之厌恶セシル(小心被魔法师变成猪或青蛙)。到达北面长老的家，将自己的遭遇向长老说了，但仍得不到其信任。最后，长老开出条件，要他到东面的试练之山驱除身上的暗黑力量再说。而ポロム和バロム则会协助セシル。

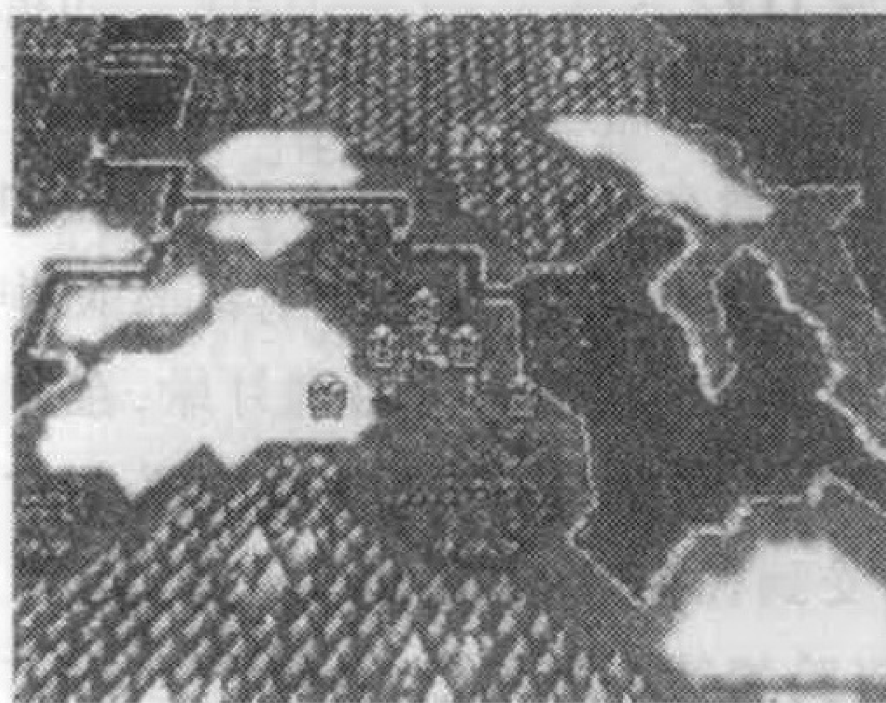
一行人踏上试练之山，入口的火焰需用バロム的冰系魔法扑灭。而另一方面，コルベート则派出手下四天王之一的スカルミリョーネ前来解决セシル。而セシル在途中重遇テラ，

原来他是为领悟传说中最强魔法メテオオ到这儿的。前路不死系敌人很多,用火系魔法可轻松应付。山顶终于遇到スカルミリョーネ及其手下,战胜他们后切记前后调换阵式,在前面的桥头スカルミリョーネ的真身才出现并施以偷袭。打败他们后,众人发现前方一隐藏房间,里面セシル会变成圣骑士并取得传说之剑。这时セシル的心魔出现。打败它的方法是先用一次圣骑士专用防御指令かばう,接着解除后再用一次。而テラ亦悟到了メテォ。

成为圣骑士的セシル返回村中,受到村民欢迎。长老亦非常高兴セシル能通过试练,并将回バロン的通道告知,那就是封印已久的デビルロード。

牺牲

沿デビルロード返回故国的セシル,由于城内防守森严,只有四处打探一下情报了。在酒吧见到一位与ヤン极为相像的人,上前招呼之际却被士兵围攻,战斗结束后ヤン归队。利用ヤン身上的钥匙バロンのカギ可开启镇内上锁的门购买道具,而且进入镇左面的下水道可潜入城中。



在大堂,ヤシル遇到副官ベィガン。但ポロム和パロム却发现他原是魔物。它由左手、右手、身体三部分构成,应集中攻击其身体部分。在国王之间遇到假扮国王的四天王之一的カィナッツォ,当他张开防护壁时可用雷系魔法破之。然而战斗结束后众人却被石墙所困,眼见众人要被巨墙压扁之际,ポロム和パロム将自己石化顶住了巨墙……后来技工シト加入队伍并带来了FF中重要的交通工具飞空艇。

拯救

セシル等人取得飞空艇后正想离开。但カィン却架着另一艘飞空艇到来。他开出要セシル取得トロイア的土之水晶作为交换ローザ的条件。セシル无奈之下,只好先到ァガルト和ミスリル等地收集情报,然后启程前往バロン城西北方的トロイア城。城内,セシル找到重病中的キルバート。他告知セシル土之水晶在东北方的磁力之洞内,但当中的ダークェルフ很厉害,所以将ひそひそラ交给セシル。接着セシル和城内的八名神官交谈过后,先到城旁的镇购买道具,然后步行到北面的森林捕捉黑色陆行鸟。

乘黑色陆行鸟到磁力之洞,因洞里磁场强大,先除去身上的金属装备方可进入。(若不知那个是金属装备便全部除去,然后每场战斗都逃走),在尽头的房间セシル发现ダークエルフ守卫在水晶前,众人与之交战不敌。ギルバート通过ひそひそラ传来琴声扰乱磁场,众人于是重新穿上装备再度出战。

取得土之水晶回城后与八名神官和ギルバート见面后便登上飞空艇。ヵィン亦出现,将众人引至位置不明的ソシド",(塔内的宝箱要来回走几次才能打开)在5楼则遇到BOSSドグ,マグ和ラグ,她们分别负责辅助,回复和攻击。应先解决中间的マグ。解决三人后再上一层,ゴルベーザ和カイン早已等候多时。セシル将水晶交出,但是得到水晶的ゴルベーザ却不肯放人。这时愤怒的テラ向ゴルベーザ使出メテオ,这家伙虽受重伤但仍带走了水晶,而テラ则力竭而亡。セシル救回ローザ后,カィン亦道出自己是受ゴルベーザ所操纵而与众人为敌,セシル原谅了他,カィン加入队伍。离开时竟遇到四天王之一的バルバリツァ。留意她化成龙卷风状时,只需カイン一记跳跃攻击即可轻松破之。

成长

回到バロン城,セシル与众人商议目前的情况。由于ゴルベーザ已得到四颗水晶,为免被他抢到余下的水晶,セシル决定前往地底世界寻找暗之水晶。众人于是前往ァガルト,利用カイン将マグマのいし投入村中的井内,村子东面就露出一个大洞,众人便乘飞空艇入内。

到达地底世界,竟遇上军队的战事。飞空艇误中流弹坠落在ドワーフ城旁。セシル等人去见国王ジォシト,シド则要修理飞空艇而离队。正当众人与国王交谈之时,大厅后的秘道内竟出现ゴルベーザ的部下カルコ和ブリーナ,要注意它们的合体攻击。战胜它们后,ゴルベーザ以咒缚魔法封住众人,还召唤出こくけなラ攻击众人。就在千钧一发之际,リティァ突然出现解救众人,并以强劲的召唤魔法击败ゴルベーザ,(多用タィタン)但ゴルベーザ最终还是取走了暗之水晶。至于リディァ则是在那次船难中被水龙带到幻兽界修行,因而成长了许多。

自爆

战斗结束后,セシル等人去找国王商议。国王提议趁ゴルベーザ未集齐所有水晶前找他决战,而其据点就在ドワーフ城北的バブイル。出发前先在城内各处开启宝箱,再从隐藏通道往地下洞穴,最后在城右边的洞口离开。



从洞口出来向北行,不久便到达バブイル。在ドワーフ军团的掩护下,顺利地清除了入口的障碍。在顶层遇到一名叫ルゲィェ博士的科学家和他的机械人バルナバ向セシル众人攻击。这里要先解决能替机械人回复的博士。然后博士会变身攻击众人,这里要留心他的しーザー。击倒他后,在他身上得到ルゲィェのカギ。返回下层,用ルゲィエのカギ打开那原来打不开的门,消灭敌人后会出现剧烈震荡,这时セン将众人推出房外,接着便是大爆炸了。离开的通道被火焰所困,幸好ミド驾驶飞空艇来救众人。但敌人追兵临近,ミド竞带着炸弹跳到敌飞空艇上……众人虽返回地面,但大洞却因爆炸而封闭起来。

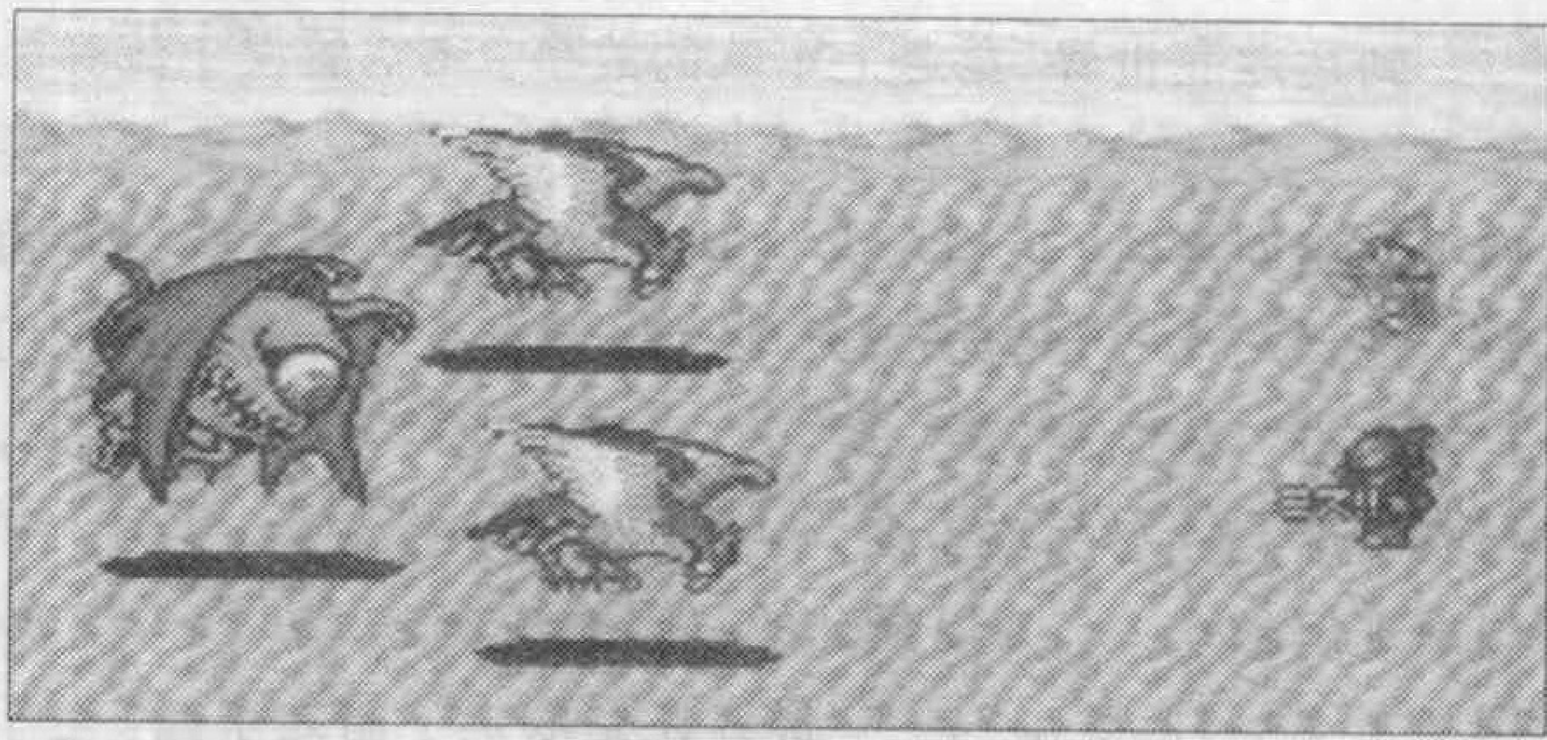
改装

担心同伴安危的众人先回バロン城找ミド的弟子。结果他们给飞空艇加装了铁钩,用来将浮空艇吊起运到别处。接着

到ホブスのセキ吊起浮空艇,把它运到アガルト西的大陆。众人进入那处的エブラーナ洞窟,帮助エシジ击倒敌人并游说他加入。继续前行便到达バブイル的另一边,亦是上一次到来时无法到达的地方。

在塔顶遇到两只魔物,エシジ发现竟是自己双亲所变。前行,终于找到罪魁祸首——四天王之一的ルビカンテ。当得知エッジ的双亲是被其变成魔物时,愤怒的エッジ施展自己所领悟的忍术向其攻去。注意与此BOSS战斗时,虽然冰系魔法能克制他,但他以披风包着自己时,冰系魔法攻击反而会为他加HP。战斗结束后,エシジ带众人找到飞空艇ファルコン。

取得ファルコン后,セシル返回ドワーフ城见国王。国王说最后一枚水晶位于城西的トメラ附近的封印之洞内,但需要特殊道具ルカのくびかざけオ可以进入,从国王处得到这道具后到疗养室可见到シド。他会替ファルコン改装,令它可承受地底岩浆的高温。

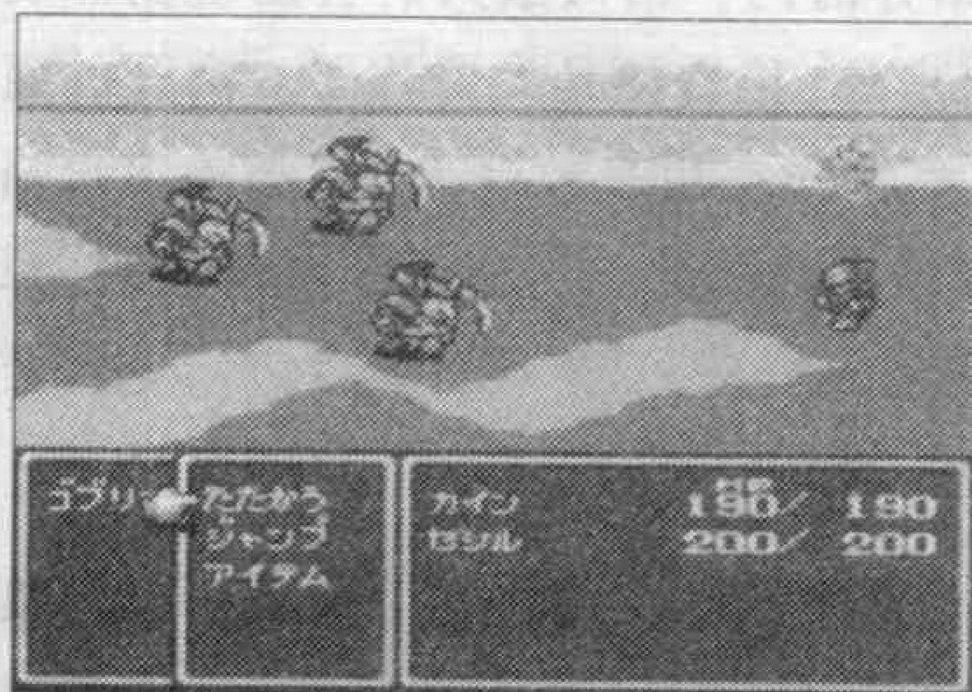


控制

众人出发前往トメラ的封印之洞,利用那特殊道具进入迷宫。里面所有大门都是由门怪所变,它会以即死技攻击我方,所以要速战速决。取得尽头的水晶后,离开时被デモンウォール缠上了。它会慢慢前移,靠近后会用即死技攻击。所以应以リディア的黑魔法バイオ攻击它,尽快结束战斗。当众人来到洞口时,カイン竟再度被ゴルベーザ控制,夺去水晶。众人无奈之下,只好先回ドワーフ城。

妖精

シド给ファルコン进行二次改装,加上了钻头,以从右上角的火山口钻回地面。这时众人可到封印之洞北面的幻兽之洞,但先要让ローザ学会レビテト。经过一轮复杂的迷宫,众人来到アスラァ的故乡幻兽界,为的是要让她学会召唤魔法アスラ和水龙。方法是打倒它们,对付アスラ应用リフレト,而水龙则要用雷系魔法,要快。同时紧记取得ネズミのしつぽ。



离开幻兽之洞北上可到达妖精之洞。(此处有很多隐藏通道及宝物)洞内セシル发现セン在这里养伤,为让他尽快恢复,于是回到地面ファブール找其妻子。她会将ぁいのフライパン给セシル,接着回妖精之洞把它交给セン,他便醒来,更悟到了召唤魔法ミルフ。最后把ぁいのフライパン还给セン的妻子,她会送你ほラちよう。然后,拿ネズミのしぽ,到ミスリル村旁的洞内可换得神秘金属アダマンナイト,把它与传说之剑交给地底界东南方的治炼屋可练成エクスカリバー。但要迟些才能拿到。

真相

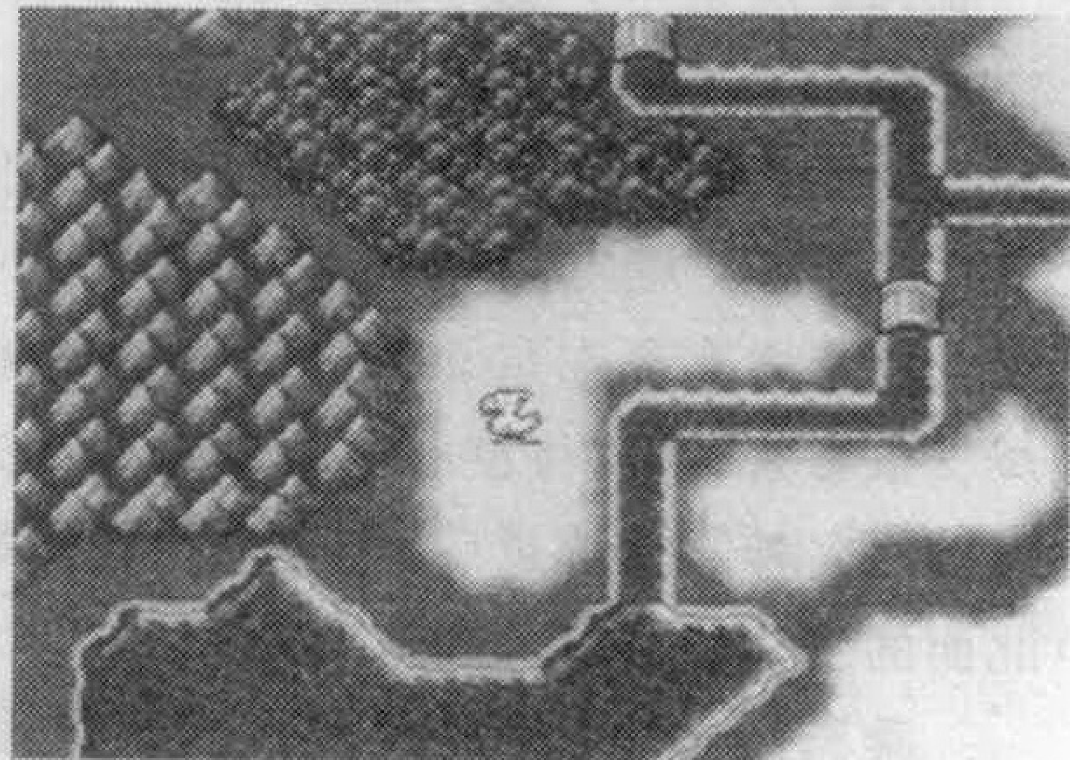
一切办完后,回到セシル成为圣骑士的村庄找长老,长老会与魔道士们一起祈祷令魔道船出现,调查控制中央的水晶,就能凭它飞上月球。通过月之迷宫后会遇到フースーセ加入,他是为了阻止其侄子ゴルベーザ的野心而加入的。

返回地面,バブィル出现一台巨型机械人。セシル决定入内看个究竟。内里战斗非常艰苦,先要击倒四天王,再依次破坏ぼうえいシステム,せいぎすシステム和げいげきシステム。最后终于知道事件的幕后主脑乃ぜムス。最终カイン得到ローザ原谅而归队。

终战

进入最终迷宫前,先到治炼屋取回エクスカリバー,然后购买大量的ぷうきしけん。接着到バロン城右上方的塔内,这时在地下室会发现召唤兽奥丁,只要在它用斩铁剑将部队全灭前打败它就能学到这召唤魔法。接着乘魔道船到月球,在月面上有一环状平台,里面是幻兽神之洞窟。先打败看守必经之路的3只ベヒーモス,它们受到任何攻击就必定反击,要小心。最后,见到最强召唤兽巴哈姆特,留意它放出威力极大的メガフレア时,通常情况下都是顶不住的,要用リフレト来对付它,反复进行方有胜算。胜利后,リディア会学会这个召唤魔法。

一切准备好后,セシル向月之民之馆进发。踏上水晶房正中的地板上,就会被传送至最终迷宫。先到左右两侧的暗道去开宝箱,然后才用下方的传送装置到另一区。迷宫内宝箱大多由强力魔物看守,要取得只有开战。其中最强武器和水晶防具最难得到。ムラサメ由白龙看管;而ラグナロク由暗黑巴哈姆特看守;ホーリランス则由巨眼球怪看守;リポン由月魔龙看守;正宗则由暗黑水龙看守。最难应付的应是巨眼球怪,在倒数10秒内便要将它解决,否则会全军覆灭。最佳办法是以ぷうけん×2+巴哈姆特+圣光魔法+龙骑士跳跃+圣骑士攻击。取得全部装备后便往最终区域与ぜロムス开战。要击败它首先要使用从ゴルベーザ那里得来的クリスタル,那么它才会现出真身。同时我方都应每回合用ローザ的全体回复魔法ケアルガ,以及用无论敌人等级都能扣去对方9999点HP的ほうちよう。只要坚持一会儿,就能最终获胜。





文/小孔

樱大战3
~巴黎的燃情岁月~

DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG
发售日:2001年3月22日

第1话 欧州は花の都

OPENING

(这一段是猴子来写的,比较煽情。)

日本大使馆前

LIPS:和日本大使迫水典通见面

选择:帝国海军中尉、大神一郎です。迫水↑

选择:モギリの大神一郎です! –

选择:时间切 –

LIPS:欧洲博览会,汽车暴走!!

选择:飞んで避ける 艾莉卡↑

选择:时间切 –

LIPS:艾莉卡の力について

选择:君のその力は? 艾莉卡↑↑

选择:君のことが知りたいな 艾莉卡↑

选择:派手な服だね... 艾莉卡↓

选择:时间切 –

LIPS(时间变化):チョンマゲについて

选择:チョンマゲなんてしないよ 艾莉卡↑

选择:免许が必要なんだ –

追加:チョンマゲには免许がいるんだ。 –

选择:今日は切ってきたんだ 艾莉卡↑

选择:时间切 –

进入剧场

LIPS:和古兰妈对话

选择:さすがは巴里の舞台ですね 古兰妈↑

选择:帝都の舞台の方がいいですね 古兰妈↑

选择:いつもドタバタなんですか? 古兰妈↑

选择:时间切 –

LIPS:和古兰妈对话2

选择:モギリをしていました。 古兰妈↑

选择:秘密部队の队长をしていました。古兰妈↓

选择:时间切 –

LIPS(类比转轴):乐しんでますか~!?

VOLUME MAX 艾莉卡↑↑

除此以外: 艾莉卡↓ ––再回答

LIPS(类比转轴):乐しんでますか~!?(再回答)

VOLUME MAX 艾莉卡↑↑

除此以外: 艾莉卡↓

LIPS(时间变化):迫水大使集合——19:30

选择:はい、わかりました。 迫水大使↑

追加:は、はい。わかりました。 –

选择:30分后にどこですって? –

选择:时间切 –

自由移动(19:00~19:30)

在小卖店买照片,买艾莉卡的 艾莉卡↑

LIPS:和茜对话(小卖店)

选择:卖店の仕事はどう? 茜↑

选择:いつもそんな话し方なの? 茜↑

选择:恋人はいるの? 茜↓

选择:时间切 茜↓

LIPS:和艾莉卡对话:变な子と思われたかなつて(乐屋)

选择:そんなことないよ 艾莉卡↑

选择:他に知りたいことは? –

追加:ちょっと变かな –

选择:时间切れ 艾莉卡↓

LIPS:和艾莉卡对话2,大神的介绍:名前は知つてるだろうから(乐屋)

选择:日本での仕事を教える 艾莉卡↑

选择:スリ　サイズを教える 艾莉卡↓

选择:时间切 –

和艾莉卡对话3:(乐屋) 艾莉卡↑

和艾莉卡对话4,艾莉卡离开。(乐屋)

LOOK:点击艾莉卡的头发3次 艾莉卡↑

(乐屋)

LOOK:点击艾莉卡的眼睛2次(乐屋)

LIPS(类比转轴):

VOLUME MAX 艾莉卡↑↑

VOLUME MID 艾莉卡↑

VOLUME MIN 艾莉卡↓

LOOK:点击艾莉卡的洋服(乐屋)

LIPS:回答艾莉卡衣服好看吗??

选择:似合っていると思うよ 艾莉卡↑

选择:似合わないと思うよ 艾莉卡↓↓

选择:ネコの服の方がいいな 艾莉卡↑

选择:时间切 –

LOOK:点击艾莉卡的胸部2次(好孩子千万不要这么做!!!)

LIPS:艾莉卡不快

选择:素直にあやまる。 艾莉卡↓↓

选择:言い译をする。 艾莉卡↓↓

选择:开き直る。 艾莉卡↓↓

选择:时间切 艾莉卡↓↓

到别处转一转,再来乐屋和艾莉卡对话:そうだな……(乐屋)

选择:エリカ君と仲良くなりたい

选择:世界が平和になりますように 艾莉卡↑

选择:はやく日本にかえれますように 艾莉卡↓

选择:时间切 –

酒吧:(19:15~19:20)

LIPS:约翰对酒

选择:じゃあ、いただきます。 约翰↑

选择:男なら日本酒です。 约翰↑

选择:なんだ、ヨッパライか…… 约翰↓

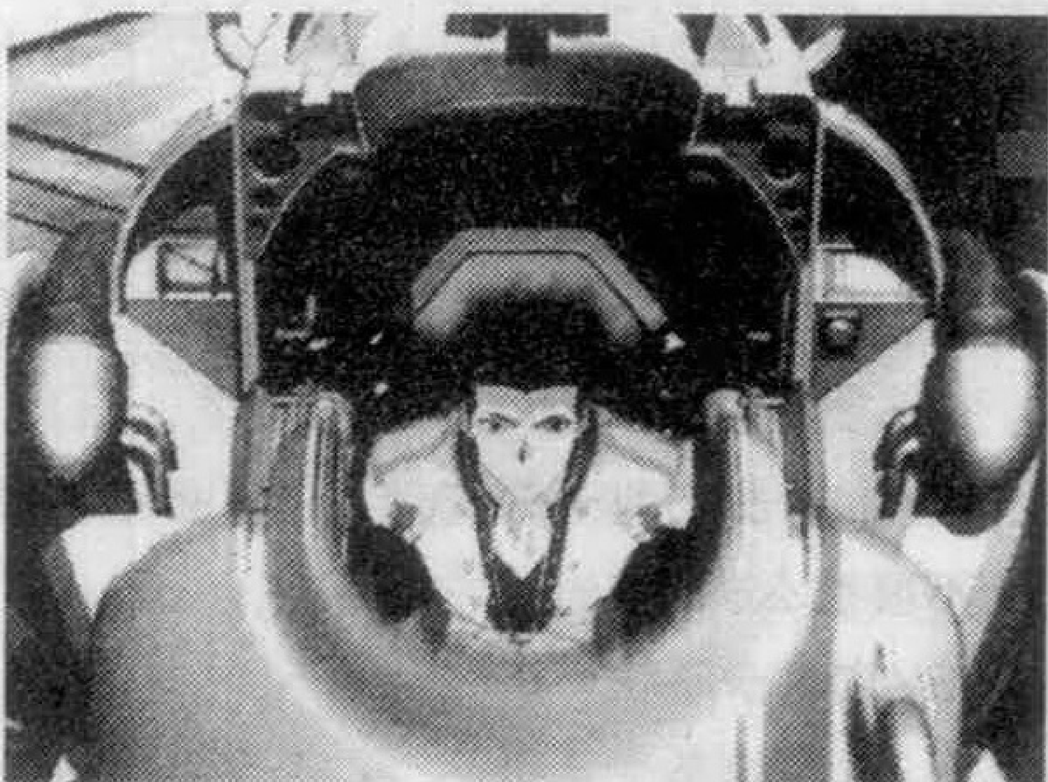
选择:时间切 –

LIPS(时间变化):美露和约翰对话后(酒吧)

选择:う ん、见ませんでしたね。 –
选择:どこかへ行ったようですよ。 –
追加:「いつもの场所」と言…… 美露↑
选择:时间切 美露↓

和艾莉卡一起做甜点(厨房)
DOUBLE LIPS:甜点大作战!!
1:バナナ+チョコレート+アーモンド+アイスクリーム=オオガミ.スペシャル)
2:イチゴ+ハチミツ+マシュマロ+生クリーム=エリカ.トレビアン)
3:生ハム+ブランデー+チーズ+トマト=ブランサス.ドゥ.ヌユイ)
以上三种顺序,会做出特别的甜点。艾莉卡↑↑
其它的组合 艾莉卡↑
超过时间没做出来 艾莉卡↓↓
少放了材料 艾莉卡↓
全部选择时间切 艾莉卡↓↓

LIPS:古兰妈的猫名叫拿破仑(大堂)
选择:いえ、好きですよ。 古兰妈↑
选择:猫は苦手なんです。 –
选择:レビュ の衣装はよかったです。古兰妈↓
选择:时间切 –



LIPS:和美露的对话(秘书室)
选择:どんな仕事をしているの? 美露↑
选择:古兰妈ってどんな人? –
选择:恋人はいるの? 美露↓
选择:时间切 –

LIPS(时间变化):古兰妈的考量(支配人室)
选择:はい、がんばります! 古兰妈↑
选择:いえ、远虑します。 古兰妈↓
追加:か、考えておきます。 –
选择:いえ、远虑します。 古兰妈↑↑
选择:时间切 古兰妈↓↓

LIPS:美露和茜的对话(道具室)
选择:いや、気にしてないよ。 美露↑
选择:嫌われたかと思ったよ。 –
选择:シーくんはやさしいなあ。茜↑、美露↓

选择:时间切 –

LIPS:和茜的对话(舞台里)
选择:いつかきっとできるさ。 茜↑
选择:司会も重要な仕事だよ。 茜↑
选择:俺も立ってみたいな..... –
选择:时间切 茜↓

19:30 准时到大堂 迫水大使↑
休息&SAVE

第二天
街区内自由移动 10:00~11:00
LIPS(类比转轴):发现艾莉卡(咖啡座附近)
VOLUME MAX 艾莉卡↑
除此以外: 无变化

LIPS:クロワッサン*的意思是?(*新月)
选择:三日月……? 当时无变化,后面艾莉卡↑
选择:ツノじゃないかな? 艾莉卡↑
选择:クロワさんじゃないかな? 艾莉卡↑
选择:时间切 –

格莉茜娜出现
LIPS:格莉茜娜问:ここ何をしにきた?
选择:巴里を守るためです 格莉茜娜↑
选择:海军中尉といしての留学です –
选择:巴里の女のコに会いにです 格莉茜娜↓↓
选择:时间切 格莉茜娜↓

LIPS:格莉茜娜问:巴里の印象はどうだ?(餐馆附近,CACHI)
选择:さすが艺术の都、巴里ですね 格莉茜娜↑
选择:きれいな女性が多いですね 格莉茜娜↓↓
选择:帝都のほうがいいかな 格莉茜娜↓
选择:时间切 –

LIPS: 遇见茜和美露,お花を贈りに……(花店附近,CATHI)
选择:ああ、实はそうなんだ。 艾莉卡↑
选择:案内してもら…… 美露↑艾莉卡↓
选择:ハハハ、これは两手に花だな。 茜↑艾↓
选择:时间切 茜↓

LIPS(时间变化):遇见约翰班长:长旅で疲れてねえか?(公园)
选择:すこぶる良好です。 –
选择:ふつか醉いです。 约翰↑
追加:ベタベタ触らないでください。 约翰↓
选择:时间切 约翰↓

LIPS:和迫水大使见面(日本大使馆)

选择:いいですよ、行きましょう。 迫水↑↑
选择:仕事はいいんですか? 迫水↓
选择:どうしよう、エリカくん? –
选择:时间切 –

和艾里卡一起逛街的同时,接受茜的委托寻找那只名叫拿破仑的猫。
1. 回答「あそこに~」,当时无变化。
2. 若是自由移动时,发现了黑猫拿破仑。艾莉卡↑茜↑
3. 格莉茜娜家的玄关发现拿破仑的话,会发生和格莉茜娜的对话。艾莉卡↑茜↑
4. 其它情况,无变化。

LIPS(时间变化):艾莉卡:どこが气に入ったんだい?(广场,古兰妈 CACHI)
选择:ドジなところです –
选择:やさしいところです 艾莉卡↑古兰妈↑
追加:案内してもらっているだけです –
选择:时间切 古兰妈↑↑

在剧场里见到茜,此时如果持有艾莉卡的プロマイ艾莉卡↑。
剧场无 LIPS。
在警察署见到埃比亚警官,无 LIPS。
在格莉茜娜家见到女管家,无 LIPS。

LIPS:美露&茜的对话(市场)
选择:谁にでも失败はあるよ 艾↑茜↑美↑
选择:次は气をつけるんだよ 美露↑
选择:もうダンサ やめたら? 艾莉卡↓↓
选择:时间切 –

LIPS:和艾莉卡对话(水边的桥)
选择:俺も、好きだよ 艾莉卡↑
选择:ごめん、おれには 艾莉卡↓
选择:冗谈、だよね –
选择:时间切 艾莉卡↓

CLICK MODE 8 TIMES
LOOK:点击日记 艾莉卡↑
LOOK:点击床 2 次(艾莉卡の部屋)
选择:寝ぞうが恶いだけじゃ 艾莉卡↓↓
选择:俺もそう思うよ 艾莉卡↑
选择:天使のいたづら? –
选择:时间切れ –

LOOK:点击祭坛(艾莉卡の部屋)
LIPS(时间变化):
选择:カフェを坏したことかな? 艾莉卡↓
选择:今日の食事のことかな? –
追加:俺と再会できたことかな? 艾莉卡↓

选择:时间切 —

LOOK:点击绘画(艾莉卡の部屋)
选择:女の人を惊かさないように —
选择:羽でつつみこむように 艾莉卡↑
选择:飞んで逃げられるように —
选择:时间切 —

LIPS:和神甫见面:杖を贷したことについて(教会)
选择:优しいんだね 艾莉卡↑
选择:神父样が困っているよ 神甫↑
选择:时间切れ —

LIPS: 格莉茜娜: 日本人をもてなすには(ACHI,MIN)。
选择:本场のフランス料理…… 格莉茜娜↑
选择:俺なら日本食がいいな —
选择:もてなしの心の方…… 格莉茜娜↓
选择:时间切れ 格莉茜娜↑↑

LIPS:和艾莉卡对话。(咖啡座)
选择:昼ご饭に~ 艾莉卡↑
选择:やっぱり~ —
选择:エリカくんに~ 艾莉卡↑
选择:时间切 艾莉卡↓

LIPS:艾莉卡:置はないんですか?(大神の公寓)
选择:置は持ってきてないんだ —
选择:置で寝るには免许…… 艾莉卡↑
选择:タタミイワシならあるんだけど —
选择:时间切 —

LIPS(类比转轴):握手的练习(马戏团)
VOLUME MAX 艾莉卡↓
VOLUME MID 艾莉卡↑
VOLUME MIN 艾莉卡↓↓
时间切 艾莉卡↑

在马戏团中能见到可可莉可,但没有 LIPS。

在墓地可以见到花火,但没有 LIPS。

在街头酒吧可以见到罗贝莉卡,仍没有 LIPS。

自由移动结束,来到广场。

LIPS:艾莉卡の力について(雨中)
选择:いや、素晴らしい力…… 艾莉卡↑↑
选择:その力は神样…… 艾莉卡↑
选择:确かに变だね 艾莉卡↓
选择:时间切 —



参加舞会——

LIPS:格莉茜娜的名字:(舞会)
选择:グリシーヌ 格莉茜娜↑
选择:グリシルク 格莉茜娜↓
选择:メルシー —
选择:时间切 —

LIPS:茜:何か言うことはありますか?
选择:贵族につかみかかる —
选择:时间切 茜↑

LIPS:和格莉茜娜的对话:武人としての夸りはないのか!?(舞会)
选择:骚ぎをおこしたく…… 格莉茜娜↓↓
选择:相手にするほどの…… 格莉茜娜↑
选择:战いはどうも苦手で 格莉茜娜↓
选择:时间切 格莉茜娜↓

LIPS(类比转轴):シゾーに体当たり
VOLUME MAX 格莉茜娜↑↑
VOLUME MIN 格莉茜娜↓
其它 —

作战指令室

对于古兰妈的质问,怎样答都可以。

格纳库

在公园见过约翰班长之后,台词会有所不同。回作战指令室(两周以后再玩的时候,可以多出直捣黄龙的选项)

LIPS:出击命令!
巴里华击团…… 艾莉卡↑格莉茜娜↑
花见の准备をせよ! —
时间切 —
SAVE

战斗

战斗中,如果民间车被破坏的话,会造成信赖度下降,因此应尽快将车子移送到安全的地方。不过,破坏一辆的话,也可以试一试。

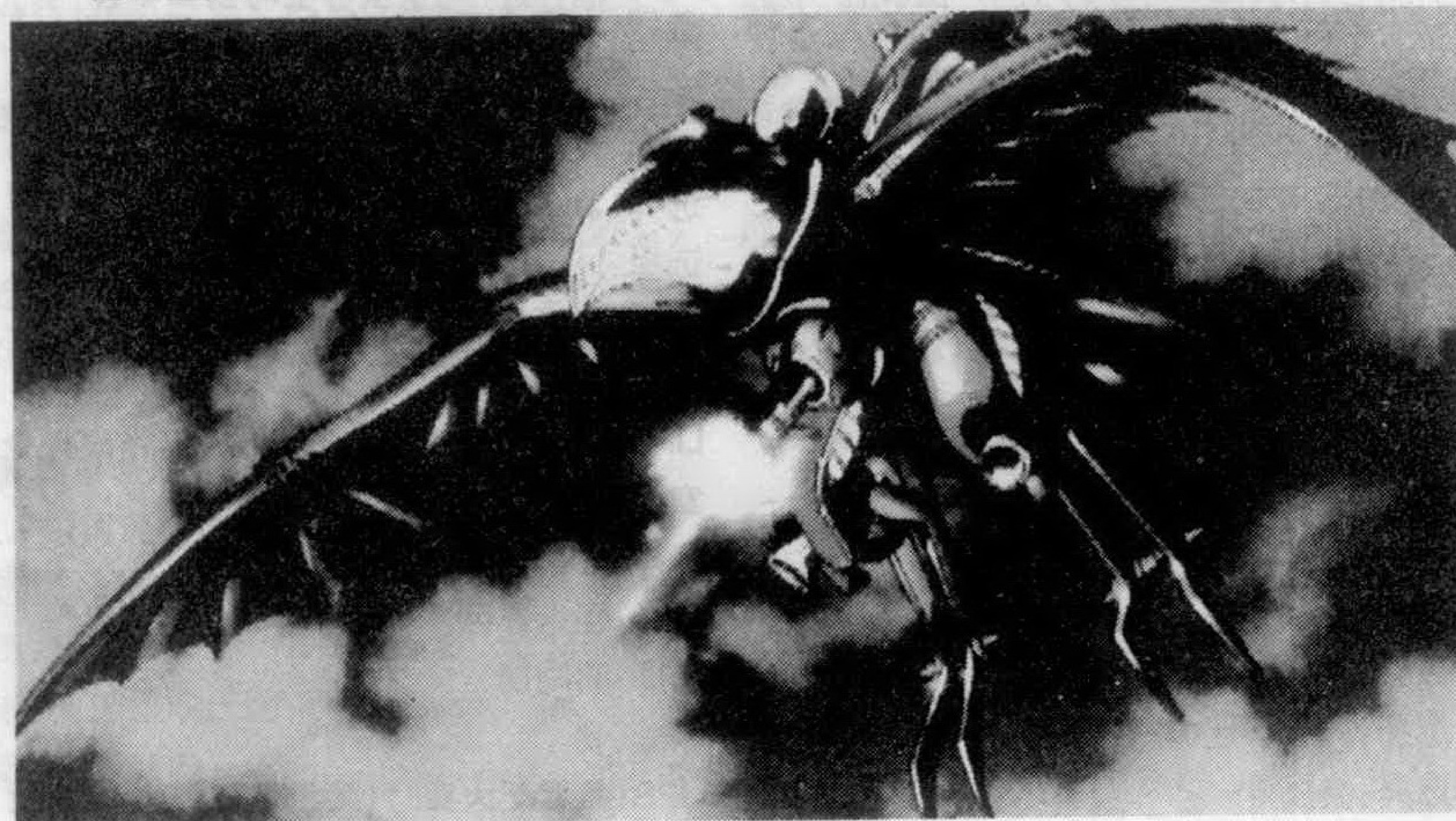
LIPS:大神行动第二回合
选择:ああ、初めて~ 艾莉卡↑格莉茜娜↑
选择:俺も初めての气が~ —
选择:日本のオトコも~ 艾莉卡↑
选择:时间切 —

LIPS:凯旋门近くにきたとき
选择:ああ、气に入ったよ 艾莉卡↑
选择:二人とも战斗に集中しろ! —
选择:日本に归りたいよ —
选择:时间切 —

LIPS:一台车子被破坏(味方が破坏した时のみ)
选择:すまない~ —
选择:多少~ 格莉茜娜↓
选择:日本では~ 格莉茜娜↓
选择:时间切 —

LIPS:2台车子被破坏(味方が破坏した时のみ) 艾莉卡↓格莉茜娜↓

LIPS:艾莉卡与格莉茜娜邻接时



选择:聞こえてるんだ…… 格莉茜娜↓
选择:私语はひかえるんだ! 格莉茜娜↑
选择:頼れる队长を目指すよ 艾莉卡↑
选择:时间切

LIPS:格莉茜娜与大神邻接时(格莉茜娜行动时)
选择:ああ、见ていてくれ –
选择:俺も确かめさせてもらうよ 格莉茜娜↑
选择:今日はちょっと调子が 格莉茜娜↓
选择:时间切 格莉茜娜↑



LIPS:艾莉卡行动时(第三回合)
选择:秘密部队だから当然だよ 艾莉卡↑
选择:だいぶ伤ついたな 艾莉卡↓
选择:他に隐し事はないのかい –
选择:时间切 艾莉卡↑

LIPS:杂鱼战后,有傻瓜跳出来。
选择:贵族を~ –
选择:时间切 –
LIPS后,艾莉卡↑格莉茜娜↑
(选择「贵族を~」艾莉卡↑↑↑,格莉茜娜↑)

SAVE

第2话 かわいい手品师

剧场,得到携带キネマトロン,回大神的公寓,自由移动。

LIPS(时间变化):古兰妈的质问:わかったかい?(作战指令室)
选择:わかりました 艾莉卡↑
选择:わかりませんでした 格莉茜娜↑
追加:わかったかい、艾莉卡君? 艾莉卡↓
选择:时间切 –

LIPS:为什么又要卖票了?なぜモギリをやらせているか(乐屋)
选择:人手不足の…… 格莉茜娜↓
选择:情报…… 格莉茜娜↓

选择:俺がプロだから…… 格莉茜娜↓
选择:时间切 格莉茜娜↓↓

LIPS:得到通讯器キネマトロン(大神の公寓)
选择:ああ、わかったよ 美露↑
选择:紧急の用事以外でもいいの? 茜↑
选择:时间切 –

自由移动1(14:00~15:00)
1.在剧场前通过时,会被茜和美露强行拉进电梯介绍画面。
2.咖啡座,遇见罗贝利娅,无LIPS;或者在较早的时间在广场遇见。花火在花店,无LIPS。女管家在格莉茜娜家玄关。
3.14:35会收到携带キネマトロン通信。
4.14:50会受到从警察署发来的消息。
5.不去警察署的话,艾莉卡↓。
6.艾莉卡连锁事件开始。

自由移动1(14:00~15:00)
LIPS:用携带キネマトロン和美露通信(大神的房间14:00~14:30)。
选择:メルくん……よろしく頼むよ。美露↑
选择:エリカくんにはむ…… 艾莉卡↓
选择:俺はすぐに覚えたけどね。艾莉卡↑
选择:时间切 –
艾莉卡的携带キネマトロン号码追加。

LIPS:用携带キネマトロン和茜通信(大神的房间14:30~14:55)。
选择:グリシ ヌと话をする。格莉茜娜↑
选择:シ と话をする。 茜↑
选择:时间切 格莉茜娜↓茜↓
格莉茜娜的携带キネマトロン号码追加。

LIPS(时间变化):遇见古兰妈:そ、それは……(作战指令室,~14:30)
选择:远慮します。 古兰妈↓
选择:お引き受けします。 古兰妈↑↑
变化后
选择:え……远慮しておきます 古兰妈↓
选择:お……お引き受けします。古兰妈↑
选择:いい年なんですから…… 古兰妈↓↓
选择:时间切 –

LIPS:遇见古兰妈:自分は……(作战指令室,14:30~)
选择:巴里の街を守ることです。 –
选择:怪人を倒すことです。 古兰妈↑
选择:时间切 古兰妈↓

LIPS:美露が大变!?(屋根里部屋,14:35收到通信)赶快跑过去。だ、大丈夫です。ですから、もう行ってください。
选择:いや手伝うよ 美露↑
选择:わかった、もう行くよ –
选择:素直じゃないな –
选择:时间切 美露↑

LIPS:和美露聊天(秘书室)そうかな……俺は……
选择:日本で惯れてるよ。 美露↑
选择:モギリならプロだよ。 –
选择:サボりならプロだよ。 美露↓
选择:时间切

LIPS:遇见茜(一层看台,CACHI,14:30~)だって、あたしは先輩ですもの!めんどうみてあげますよぅ。
选择:よろしくお愿いします、先輩。 茜↑
选择:俺がシ くんの后輩? 茜↓
选择:モギリなら俺が先輩だよ。 –
选择:时间切 –

LIPS:和茜见面(小卖店,14:00~15:00)
选择:ああ、いいとも。 茜↑↑
选择:それはできないよ。 –
选择:ボ イの仕事もしてくれよ。 茜↑
选择:时间切 茜↓

选择第一个选项时,会有特殊事件发生(22:30~23:30小卖店)
LIPS(时间变化):和约翰班长见面(道具室14:00~14:25)そうですね……
追加:才能があるから大丈夫です。
选择:经验不足だと思います。 约翰班长↑
选择:俺が手助けします。 约翰班长↑↑
变化为:エリカくんが手助けしますよ。 –
选择:时间切 –

LIPS:和约翰班长见面(格纳库14:30~15:00)そうだな……
选择:今のままで大丈夫ですよ。约翰班长↓
选择:すぐに新队员……。 约翰班长↑
选择:班长が队员……? –
选择:时间切 –

和格莉茜娜对话(乐屋,CACHI)
CLICK MODE
LIPS:口1次点击
选择:チケットのもぎりだろ?
选择:客席のボーイだろ?
选择:情报…… 格莉茜娜↑
选择:时间切

LIPS:格莉茜娜と会话(乐屋)口2次点击
选择:店のすみずみまで闻こえてくるよ
选择:店の外まで闻こえてくるよ
选择:お客さんの心にも响くよ 格莉茜娜↑
选择:时间切

LIPS:格莉茜娜会话(乐屋)衣服点击2
选择:本当にきれいな衣装だね –
选择:格莉西娜の方がきれいだよ 格莉西娜↑
选择:まごにも衣装だね 格莉西娜↓
选择:时间切 –

LIPS:格莉茜娜:舞台を前に……。(公园)
选择:格莉西娜なら大丈夫だよ 格莉西娜↑
选择:俺は绝对拍手する
选择:デビュ やめれば?
选择:时间切れ

DOUBLE LIPS:格莉茜娜的下午茶(餐馆附近,CACHI,14:30~)
LIPS1:
选择:店主を呼~ 格莉西娜↑
选择:自分で~ 格莉西娜↓
选择:グリシ ヌを~ 格莉西娜↓
选择:时间切 格莉西娜↑
LIPS2:
选择:コンソメ~ 格莉西娜↓
选择:红茶 格莉西娜↓
选择:コ ヒ 格莉西娜↑
选择:时间切 格莉西娜↑
LIPS3(时间变化):
选择:グリシ ヌ~ 格莉西娜↑
选择:こっちに~ 格莉西娜↓
追加:逃げる~ 格莉西娜↓↓
选择:时间切 格莉西娜↑
一定时间内未能完成,格莉西娜↓↓

LIPS:艾莉卡的连锁事件"忏悔室"1(教会,14:40,未被捕,或已经救回来了。)
选择:食べ物に好き嫌いのあること –
选择:迟刻の多いこと –
选择:忘れ物の多いこと –
选择:この前の战いで车を…… 艾莉卡↑
(出现此选项的前提:第一战中破坏了民间车)
选择:时间切 –

LIPS:艾莉卡和神父(被捕后)
选择:神さまなら许してくれる~ –
选择:神さまなら许さ~ 艾莉卡↓神父↑
选择:俺が~ 艾莉卡↑神父↓

选择:时间切 神父↑

LIPS:见到埃比亚警官(广场,罗贝利娅之后)
选择:俺が巴里の正义を守ります。 –
选择:俺が恶い奴を倒します。 埃比亚↓
选择:俺が改心させます。 埃比亚↑
选择:时间切 –

LIPS:见到迫水大使。(日本大使馆)
选择:モギリはもうたくさんです。 –
选择:やはり自分…… 迫水大使↑
选择:他の仕事はないでしょうか。 –
选择:时间切 –

LIPS:遇见格莉茜娜(公园,稍迟些时候)
选择:グリシーヌなら大丈夫だよ 格莉西娜↑
选择:俺は绝对拍手する –
选择:テビュ やめれば? –
选择:时间切 –

LIPS:遇见艾莉卡(水边的桥)
选择:花ビンを~ –
选择:接着剂で~ 艾莉卡↓
选择:二人でもう一度…… 艾莉卡↑神父↑
选择:时间切 –

市场
LIPS:艾莉卡:花瓶はどんなものが良いでしょう?(市场)
选择:すごく高价な花瓶がいい –(爆笑)
选择:前と同じ花瓶がいい 艾莉卡↑
选择:安物の花瓶がいい –
选择:时间切 –

警察署1
LIPS:见到埃比亚警官(遇见罗贝莉娅之后)メガネをかけた银发の女……その女なら……
选择:カフェにいましたよ。 埃比亚↑↑
(前提:在咖啡座见到罗贝利亚)
选择:テルトル广场にいましたよ。埃比亚↑↑
(前提:在广场见到罗贝利亚)
选择:俺のアパ トにいますよ。埃比亚↓↓
选择:时间切 埃比亚↑
(前提:未见到罗贝利亚)

警察署2
LIPS(时间变化):见到艾莉卡被捕(14:45~)
选择:教会の SISTER。 –
选择:シャノワ ルのダンサ 。艾莉卡↑
追加:巴里华击团…… –
选择:教会の~ –



变化后:シャノワ ルのお荷物~ 艾莉卡↓
选择:时间切 艾莉卡↓

自由移动结束——买菜。
来到市场
LIPS:马が暴れている!!(市场)
选择:马を止める 艾莉卡↑
选择:とりあえず逃げる 艾莉卡↓
选择:エリカにまかせる 艾莉卡↓
选择:时间切 –

和可可莉可相识:
LIPS:オジサンの名前は?(市场)
选择:俺の名前は大神一郎 –
选择:名乘るほどのものじゃないよ –
选择:オジサンじゃないのに –
选择:时间切れ –

LIPS:动物と会话できるんだ。(市场)
选择:俺もできるといいな 可可莉可↑
选择:俺は思わないよ 可可莉可↓
选择:俺はできるよ –
选择:时间切 –

和宝石商人会面
LIPS:可可莉可とはどういう关系? ↑
选择:恋人なんです ↓
选择:保护者なんです
选择:兄妹なんです
选择:时间切

和团长见面
LIPS:保护可可莉可(马戏团)
VOLUME MAX 可可莉可↑
VOLUME MID 可可莉可↑
VOLUME MIN –

时间切 可可莉可↑↑

SAVE

剧场(会食 MODE,12:00 自动终了)

选择:全员参加 美露↑茜↑艾莉卡↑格莉茜娜↑

选择:劝说格莉茜娜参加 艾莉卡↑格莉茜娜↑

马戏团に行きましょう!!(大堂)

选择:わかったよ、行こう 艾莉卡↑

选择:いや、やめておこう –

选择:俺もいったことないんだ –

选择:时间切れ –

LIPS:可可莉可发见(马戏团)

选择:コクリコに声をかける 可可莉可↑↑

选择:カルチェラに声をかける –

选择:エリカに声をかける 艾莉卡↑

选择:时间切 –

SAVE

剧场

LIPS:古兰妈会面:宝石博览会を见に行く时ムッシュは……

选择:连れていってくれるんですか? –

选择:留守番ですか? 古兰妈↑

选择:俺に买えっていうんですか? 古兰妈↑

选择:时间切 –

LIPS:古兰妈:调べてほしいことは……

选择:宝石博览会のことですか? –

选择:宝石盗难事件のことですか? 古兰妈↑

选择:モギリのことですか? 古兰妈↓

选择:时间切 –

自由移动 2(22:30~23:30)调查

· 有很多连锁事件发生

· 在剧场打烊(23:00)前后,事件的发生会不同。

· 23:00 警察署会有呼叫。

· 23:00 后,广场、花店、教会有袭击事件。

· 在大神的房间会有格莉茜娜的通信。

1. 剧场内一层看台可收集四次情报,4*5分钟。

2. 在剧场内一层看台可见到多米尼克。

3. 可见到格莉茜娜(在乐屋的见面之后)。

LIPS:格莉茜娜(一层看台)

选择:そちらの~ 格莉茜娜↓

选择:注文を~ 格莉茜娜↑

选择:立ち去る~ –

选择:时间切 格莉茜娜↓

LIPS(类比转轴):约翰干杯!(酒吧,23:00)

VOLUME MAX –

VOLUME MID 约翰↑

VOLUME MIN 约翰↓

时间切 约翰↑

LIPS: 私のブロマイド持ってますよね?(小卖店)

选择:もちろん、持っているよ 艾莉卡↑

选择:いや、持ってないんだ –

选择:时间切 –

DOUBLE LIPS:摆放商品(小卖店)

10 个摆放正确 艾莉卡↑↑茜↑↑

5~9 个摆放正确 艾莉卡↑茜↑

1~4 个正确 茜↑

一个都没放对 艾莉卡↓↓茜↓↓

中间 LIPS:写りがわるいきが(小卖店)

选择:写真のほうがきれいだよ 艾莉卡↓↓

选择:写真のほうがきれいだよ 艾莉卡↓

选择:たいして、かわらないよ 艾莉卡↓

选择:时间切 –

LIPS:茜:そうなのか(小卖店)

选择:それでも、交代しようよ!! 茜↑↑

选择:しかたがない、あきらめよう。 茜↑

选择:时间切 –

上面选择"それでも、交代しようよ!!"的情况:

LIPS:茜:はい、かしこまりました。合计で……

选择:500 フランです。 茜↓

选择:550 フランです。 茜↑

选择:600 ふらんです。 茜↓

选择:时间切 –

LIPS:遇见美露(二层看台,~23:00)

选择:メルくんならなれるよ 美露↑

选择:今のメルくんの方がいいな –

选择:时间切 美露↓

LIPS:会见古兰妈(支配人室,~23:00)

选择: 巴里の平和を守るためです。 古兰妈↑

选择:宝石盗难事件の 捧扦埂 古兰妈↑

选择:人手が足りないからです。 –

选择:时间切 –

23:00 之后,信赖度无变化。

LIPS(类比转轴):格莉茜娜:何か言いにきたのではないのか?(乐屋,~23:00)

VOLUME MAX 格莉茜娜↓

格莉茜娜↑

MID 格莉茜娜をほめる 格莉茜娜↓

格莉茜娜↓

VOLUME MIN 格莉茜娜↓

时间切 格莉茜娜↓

LIPS: 英雄救美: 宝石を盗む罪深き者よ、觉悟しなさい!(贵宾室,~23:00)

选择:叫ぶ –

选择:よける 艾莉卡↑

选择:反击する 艾莉卡↓

选择:时间切 –



教会

1. 袭击事件(22:30~,CACHI)

2. 遇见埃比亚警官(袭击过后)

LIPS:エビヤン警部

选择:怪人のしわざか…… 埃比亚↑

选择:ヘビのしわざでは? –

选择:治安が悪くなったのでは? –

选择:时间切 –

LIPS:遇见神甫(教会,~23:00)

选择:俺が探してきますよ。 –

选择:警察に行ってみますよ。 –

选择:心配ないですよ。 神父↑

选择:时间切 –

广场

1. 袭击事件(22:30~,CACHI)

2. 遇见埃比亚警官(袭击过后)

选项同上。

花店

1. 袭击事件(22:30~,CACHI)

2. 遇见埃比亚警官(袭击过后)

选项同上。

LIPS:会见迫水大使(日本大使馆,~23:00)

选择:日本のほうがいいですね。 –
选择:いい人ばかりで问题…… 迫水大使↑
选择:战力としては问题…… 迫水大使↑
选择:时间切 –

街头酒吧遇见罗贝利亚,无 LIPS。

格莉茜娜家遇见女管家,无 LIPS。

剧场闭店后街区有内自由移动时间。
LIPS(时间变化):遇见格莉茜娜掉了手帕(大堂,23:00~)
选择:拾う –
选择:呼び止める 格莉茜娜↓↓
变化后
选择:拾う 格莉茜娜↓
选择:追いかける 格莉茜娜↑
选择:时间切 格莉茜娜↓

LIPS(类比转轴):シャワーの温度を上げてくれぬか?(浴室,23:00~,前一个大堂的事件未发生)
VOLUME MAX 格莉茜娜↓↓
MID 温度を上げる 格莉茜娜↑
VOLUME MIN 格莉茜娜↓↓
时间切 格莉茜娜↑
(要不要看到什么不该看的东西,自己决定吧!反正,鱼与熊掌不可兼得。)

LIPS:古兰妈的连锁事件(酒吧,23:00~)绅士になれる条件ってわかるかい?追加插图
选择:心……ですか? –
选择:外见……ですか? –
选择:生き方……ですか? 古兰妈↑
选择:时间切 –

LIPS:会见约翰(格纳库,23:00~)あの格好じゃカゼをひくぞ??? 起こしたほうがいいのかな。
选择:ジャン班长を起こす。 约翰↓↓
选择:时间切 约翰↑

茜的连锁事件1:司会の练习をしましょう!(STAGE 舞台,23:00~23:30)追加插图!!
选择:ボンジュ ル、みなさん 茜↑
选择:ボンソワ ル、みなさん 茜↑
选择:みなさぁん、乐しんでますかぁ!? 茜↓
选择:时间切 茜↓

LIPS:茜的连锁事件1发生后(小卖店,23:00~23:30)そうか、お金が足りないのか……だったら……
选择:立てかえてあげるよ。 茜↑
选择:支配人に报告しよう。 –
选择:ごまかせば大丈夫だよ。 茜↓
选择:时间切 –
然后可以去秘书室。

LIPS:美露:モギリの仕事たいへんでしたか?(秘书室)
选择:少し腕がニブっていたよ –
选择:これくらいならなんともないよ 美露↑
选择:モギリは俺の转职だよ 美露↑
选择:时间切 美露↓
从西那里听说今天是美露的生日的话,美露↑↑

LIPS:遇见艾莉卡(警察署,23:20~)
选择:いえ、通りすがりのモギリです 艾莉卡↓
选择:はい、引き受けにきました 艾莉卡↑
选择:いえ、逮捕しちゃってください 艾莉卡↓
选择:时间切 艾莉卡↓

可在大堂遇见花火。
大神的公寓 有格莉茜娜的通信(23:05~23:10)
LIPS:
选择:サインを~ 艾莉卡↑
选择:ファンレタ 艾莉卡↑
选择:直接~
选择:时间切
在没有得到艾莉卡通信号码的情况下,追加美露的通信。
有艾莉卡通信号码的情况下,追加古兰妈的通信。
均无 LIPS。
继续通信,会有茜出现。

CLICK MODE ∞:ママがいなくなつちゃつたんだ!!(马戏团,23:00~)
LOOK:点击头发一次 可可莉可↑
LOOK:点击口一次 –
LIPS:ママ归ってくるかな
选择:きっと归ってくるよ 可可莉可↑
选择:俺が探しにいってくるよ 可可莉可↑
选择:俺がパパになってあげるよ –
选择:时间切 可可莉可↓

自由移动结束
发生劫案,追到马戏团。
LIPS(类比转轴):ママお归り!!(马戏团)
VOLUME MAX 艾莉卡↓
MID 近寄るな、可可莉可! –
VOLUME MIN –

LIPS:蛇女挟持可可莉可
选择:コクリコを~ –
选择:时间切 可可莉可↑↑

LIPS(时间变化):この子を巴里华击团
选择:支配人の意见に赞成です 艾莉卡↓
选择:支配人の意见に反对です 艾莉卡↑
追加:コクリコに选ばせます 格莉茜娜↑
选择:时间切 –
LIPS 后,可可莉可↑↑

LIPS:ボクも怪人と斗いたい!(作战指令室)
选择:コクリコ、一绪に斗おう 可可莉可↑↑
选择:コクリコ、待っているんだ 可可莉可↓
选择:时间切 –

LIPS:出击命令だよ!(作战指令室)
选择:巴里华击团出击! 艾↑格↑可↑
选择:おひげのおじさんを助けるぞ! 可可莉可↑↑↑
选择:时间切れ 格莉茜娜↓
SAVE

战斗
LIPS:大神和艾莉卡邻接时
选择:俺も~ 艾莉卡↑
选择:やめた~ 艾莉卡↓
选择:恋の~ –
选择:沉默 –

LIPS:大神和格莉茜娜邻接时
选择:休んだ方が~ 格莉茜娜↓
选择:けっこう体力~ 格莉茜娜↓
选择:ステ ジ衣装~ –
选择:时间切 格莉茜娜↑

LIPS:大神和可可莉克邻接时
选择:かわいいネコだね! 可可莉可↑
选择:かわいいトラだね! 可可莉可↓
选择:俺の光武にも描いてほしいな –
选择:时间切 –

LIPS:可可莉可行动时(3回合)
选择:俺もおどろいたよ –
选择:普通じゃないのか? 可可莉可↓
选择:怖くなったのかい? 可可莉可↑
选择:时间切 –

LIPS:艾莉卡行动时(选择"すべての宝石"

分支时,3回合)

选择:みんなの~ 艾莉卡↑

选择:まあ、~ –

选择:时间切 艾莉卡↓

グリシーヌの行动时(选k肢2:「すべての炮台~」を选んだときのみ)(第三回合终了时)

LIPS:格莉茜娜行动时(选择"すべての炮台"分支时,3回合)

选择:俺も~ 格莉西娜↑

选择:ほかの~

选择:俺のことも~ 格莉西娜↓

选择:时间切 格莉西娜↑

战斗终了后

LIPS

选择:こちらこそ~ 可可莉可↑↑↑

选择:そ、そうだな~ 可可莉可↓

选择:よし、~ 可可莉可↑

选择:时间切

第3话 丽しの海族娘

一开始时,大神在房间里的计划,怎么选都是民天一起去玩游戏。

LIPS:大家一起玩游戏!イチロー、羽根つきしない?(公园)

选择:よし、胜负だ!

ラリ 30回以下 可可莉可–

ラリ 30回以上 可可莉可↑

ラリ 50回 可可莉可↑↑

选择:やめておくよ 可可莉可–

LIPS:格莉茜娜:贵公に决斗を申しこむ!(公园)

选择:わかった、受けてたとう 格莉西娜↑

选择:まずは、话し合いで…… 格莉西娜↓

变化后:

选择:わ、わかつた、受けてたとう –

选择:まずは、话し合いで…… 格莉西娜↓

选择:召使いはやめないか? –

选择:时间切 –

格丽茜娜家,决斗,怎么选都只是一样的输。大神太怜香惜玉了。

LIPS:和女管家对话:しっかり动くざます(玄关)

选择:わかつたざます! 女管家↑

选择:粉骨碎身の觉悟で顽张ります 女管家↑

选择:お手柔らかにお愿いします 女管家↓

选择:时间切れ 女管家↓

LIPS:艾莉卡和可可莉可:メイド服なんか着てバケツにはまって……?

选择:二人とも良く似合…… 信赖度高的↑

选择:艾莉卡くん、その服…… 艾莉卡↑↑

选择:可可莉可、その服…… 可可莉可↑↑

选择:艾莉卡くん、バケツかわいいよ 艾莉卡↑

选择:时间切れ –

LIPS:3人ともしつかり动くざます(玄关)

选择:はりきって顽张ろう 信赖度高的↑

选择:疲れない程度にね 艾莉卡↓可可莉可↓

选择:俺の分も顽张…… 艾莉卡↑可可莉可↓

选择:时间切れ –

格丽茜娜家 自由移动时间 13:00~14:00

提早将饰り皿交给女管家,女管家↑↑

时间内将饰り皿交给女管家,女管家↑

回答继续工作,女管家↑

提早将饰り皿交给女管家,有果子的提案。果子的提案OK后,女管家↑。三个主意分别是:

1. 艾莉卡=サラダ(中庭 13:30~14:00)

2. コクリコ=「パンの耳を油で扬げたもの」(决斗场 13:00~13:25)

3. グリシーヌ=「烧きリンゴのぶどう添え」(决斗场 13:30~14:00再对话得到)

个人的果子提案完成后,信赖度↑↑(格莉西娜除外)

对女管家说果子的提案,女管家↑。特别是格莉西娜的提案,女管家↑↑↑。

规定时间内(14:00以前),未能将饰り皿交给女管家,女管家↓

很多事件发生在正门

在大广间有信赖度大的变化。

13:00~14:00

LIPS:遇见茜和美露(正门1)

私たちの仕事の大变さ、わかってくれましたかぁ?

选择:メイドつて结构大变なんだね 美露↑

选择:まだまだ乐胜だよ 茜↑美露↑↑

选择:メイド服の良さはわかった 美露↓

选择:时间切 –

LIPS:遇见迫水大使(正门2)

选择:わかりました~ 迫水大使↑

选择:いえ~ 迫水大使↓

选择:时间切 –

LIPS:遇见约翰班长(正门3)

选择:思いま~ 约翰↑

选择:耻ずかしい~ 约翰↓

选择:これには~ 约翰↑↑

选择:时间切 –

LIPS:遇见古兰姆(正门4)

选择:ぜひ~ 古兰妈↑

选择:いえ、~ 古兰妈↑

选择:ダンサ ~ 古兰妈↓

选择:时间切 –

LIPS:艾莉卡:花瓶、割つちゃいました(大广间,CACHI,~11:15)

选择:素直にあやまるべきだよ 艾莉卡↑

选择:こつそり直しちゃおう –

选择:なかつたことにしよう 艾莉卡↓

选择:时间切 –

将黄色的花送到客房之后

CLICK MODE

可可莉可:捉迷藏。(大广间,CACHI,11:20~)

中央右边的椅子点击 可可莉可↑

时间切れ –

LIPS:拿到装饰盘子后,花瓶和捉迷藏之后,遇见艾莉卡和可可莉可。两个人都打碎了花瓶的话,管家问起来,就要选两人一起保护了。おしおきざます!(大广间)

选择:二人をかばう 可可莉可↑

选择:言い译をする 艾莉卡↑可可莉可↑

选择:时间切 –

DOUBLE LIPS:シャンデリアを扫除しよう!(粉色花的房间)

LIPS:人梯1

选择:右に动く 可可莉可↑

选择:左に动く 可可莉可↓

选择:上を向く 艾莉卡↓可可莉可↓

选择:时间切 –

LIPS:人梯2

选择:体势~ –

选择:コクリコ~ –

选择:上を向く 艾莉卡↓可可莉可↓

选择:时间切 艾莉卡↑可可莉可↑

LIPS:人梯3

选择:エリカをはげませる 艾莉卡↑

选择:エリカを笑わせ 艾莉卡↓可可莉可↓↓↓

选择:上を向く 艾莉卡↓可可莉可↓

选择:时间切 –

LIPS(时间变化):人梯4

选择:力を入れる

选择:チャチャを入れる 艾莉卡↓
选择:上を向く 艾莉卡↓可可莉可↓
变化后
选择:气合いを~ 艾莉卡↑可可莉可↑
选择:茶々を~ 可可莉可↓
选择:上を向く~ 艾莉卡↓可可莉可↓
选择:时间切
LIPS:人梯 5
选择:コクリコを先…… 艾莉卡↑可可莉可↑
选择:エリカを先…… 艾莉卡↓可可莉可↓
选择:上を向 艾莉卡↓可可莉可↓
选择:时间切 –

(玄关)把饰り皿交给女管家 女管家↑↑
LIPS:女管家要你去找有趣的"果子的提案"的主意:おかしのアイデアを考えてほしいざます(玄关)
选择:わかりました 女管家↑

格莉茜娜的房间 和格莉茜娜见面
CLICK MODE(格莉茜娜)
LIPS:画面左の武器 2 次点击
选择:そのとおり~ 格莉茜娜↑
选择:その考えは~ 格莉茜娜↓↓
选择:その武器~ –
选择:时间切 –

LIPS:画面右の留声机的东西点击
选择:歌谣曲~ –
选择:オ ケストラ~ 格莉茜娜↑
选择:浪曲~ –
选择:时间切 –

客间 西侧 北 大广间的事件终了之后,会遇见艾莉卡和可可莉可。寻找饰り皿的固定物。
南 罗拉要你去找代わりの皿(和可可莉可在决斗场的事件后就不发生了)
宅东 拿到饰り皿(之后,可可莉可在决斗场出现)
决斗场 可可莉可(13:00~13:25)
LIPS(类比转轴):
VOLUME MAX 可可莉可↑
VOLUME MID –
VOLUME MIN 可可莉可↓
时间切 –
※得到"パンの耳を油で扬げたもの"的主意

LIPS:格莉茜娜(决斗场,13:30~14:00)
选择:どうやって分かり合うのだ?(决斗场)
选择:コブシでわかりあう 格莉茜娜↓



选择:コトバでわかりあう –
选择:ココロでわかりあう 格莉茜娜↑
选择:时间切 格莉茜娜↑
※得到"焼きリンゴのぶどう添え"的主意

LIPS:さっきから走り回っているんですけど……(中庭,13:30~14:00)
选择:顽张ればきれいになるよ 艾莉卡↑
选择:てきとうにごまかせばいいよ 艾莉卡↓
选择:时间切れ –
※得到サラダ(沙拉塔?)的主意

LIPS:艾莉卡偷吃:シュ クリ ム一绪に食べませんか?(厨房,13:30~)
选择:一つだけ食べる –
选择:艾莉卡を止める 艾莉卡↑
选择:时间切 –

おかしのアイデアは决まったざますか?(玄关 14 时)
焼きリンゴのぶどう添え 女管家↑↑
サラダ 女管家↑艾莉卡↑↑
パンの耳を油で扬げたもの女管家↑可可莉可↑↑
或者继续工作(女管家↑),或者停止自由移动。

LIPS:贵公はそのようなものを着てはずかしくはないのか?(中庭)
选择:结构似合うだろ? 格莉茜娜↓
选择:ちょっと耻ずかしいな 格莉茜娜↑
选择:グリシ ヌも着てみるかい? 格莉茜娜↓
选择:时间切れ –
SAVE

伯爵到(连续事件)
LIPS:偷看:のぞいてみませんか?(玄关)
VOLUME MAX 艾莉卡↓↓可可莉可↓↓女管家↓
艾莉卡↓可可莉可↓
MID のぞく 艾莉卡↓可可莉可↓
–
VOLUME MIN 艾莉卡↑

时间切 –

LIPS:身体に教え入まないと!(大广间)
选择:コクリコをかばう!可可莉可↑↑格莉茜娜↑
选择:时间切れ

LIPS:格莉茜娜はシャワーを浴びているか(格莉茜娜の部屋)
选择:グリシーヌを呼ぶ 格莉茜娜↓
选择:体が胜手にシャワー室に –
选择:部屋を出る 去花火的房间
选择:时间切れ –

LIPS:大神さんのこともよくお闻きしていますよ(花火の部屋)
选择:このメイド服、変かな? 花火↑
选择:俺のこと? 花火↑
选择:花火くんのことも知りたいな –
选择:时间切れ –

LIPS(类比转轴):格莉茜娜
贵公にいつたい何がわかるというのだ(中庭)
MAX 格莉茜娜↑↑
格莉茜娜↑
わかるさ! 格莉茜娜↑
格莉茜娜↑
MIN 格莉茜娜↑
时间切れ –

LIPS:告别侍女生涯:また动きにきてもいいざますよ(玄关)
选择:はい、またお世话になります 女管家↑
选择:いや、もうコリゴリです –
选择:はい、またくるざます 女管家↓
选择:时间切れ –

街区剧场内自由移动
17 时 30~18 时 30
LIPS:茜:よく似合うと思いませんかぁ?(剧场前,CACHI,17:30~17:55)
选择:そうだね、よく似合っているよ 茜↑
选择:いつものメイドの服の方がいいよ 茜↑
选择:俺の方が似合うよ 茜↑
选择:时间切れ 茜↑

LIPS:この事件をどう思う?(支配人室,18:00 以前)
选择:怪人のしわざだと思います 古兰娲↑
选择:家出じゃないですか? 古兰娲↓
选择:もしかして格莉茜娜も? –
选择:时间切れ –

LIPS:和美露见面(秘书室,~18:00)
选项和信赖度无关

教会 艾莉卡连锁事件"忏悔室"2

LIPS:
选择:す……すごい失败でな
选择:よくあることだよ
选择:きれいになって、よかったね
选择:时间切
LIPS:
选择:それぐらいでくじけるな!!→
选择これからは气をつけるんだよ
选择:それは许されないな
选择:时间切
LIPS(时间变化):
选择:これからはきをつけるんだよ
选择:ちょっと许せないかな
追加:はい……许します
选择:时间切
无论怎样选择,艾莉卡的信赖度都会↑

LIPS:神甫(教会,17:30~17:55)え、え~と……
选择:本当のことを话す。 –
选择:本当のことを话す。 神甫↑
追加:エリカのことをかばう。 神甫↓
选择:时间切 –
追加的选项,在18:00以后会消失。艾莉卡18:00以后消失。

LIPS:遇见艾莉卡(街头酒吧,18:00以前)
选择:エリカを连れて归る 艾莉卡↑
选择:犯人をさがす –
选择:时间切 –
会和罗贝利娅见面,无LIPS。

大神的房间

LIPS:和格莉西娜通信(18:00以前)あとで、かけ直しておくれ。わかつたね?
选择:……わかりました –
选择:俺も话しに加……? 古兰妈↓
选择:时间切 古兰妈↓
和西通信,会告知巴里ワイド的番号。和美露通信,会告知可可莉可的通信番号。和古兰妈通信,同上。

LIPS:和可可莉可相遇(咖啡座,CACHI)
选择:ごまかす 可可莉可↑
选择:本当のことを言う 可可莉可↓
选择:立ち去る 可可莉可↓↓
选择:时间切 –

LIPS:和迫水大使见面(日本大使馆,18:00以前)
选择:战力として十分です。 迫水大使↑
选择:动き者です。 –
选择:とてもかわいいです。 迫水大使↓↓
选择:时间切 –



LIPS:和女管家见面(格莉茜娜家玄关,17:30~17:55)
选择:贵族の生活です。 女管家↑
选择:そうじの仕方です。 女管家↑↑
选择:メイド服の着方です。 女管家↑
选择:时间切 女管家↓

LIPS:和格莉茜娜见面(格莉茜娜的房间17:30~17:55)
选择:俺で~ 格莉茜娜↑
选择:あきらめる~ 格莉茜娜↓
选择:时间切 –

LIPS:和花火见面(花火的房间18:00以前)
选择:わかった~ 花火↑↑
选择:グリシ ヌなら~ 花火↓
选择:时间切 –

剧场开店 18时~18时30分

LIPS:可可莉可的表演:みんな~!乐しんでる~!?(1阶客席)
选择:手を振る 可可莉可↑
选择:ウィンクを返す –
选择:时间切れ –

LIPS:ボクのレビュ どうだった? (乐屋,表演后)
选择:すごくかわいかったよ 可可莉可↑
选择:ちょっと紧张してただろ? –
选择:今度俺も一绪に出てみたいな 可可莉可↑
选择:时间切 可可莉可↓
前一个LIPS中,选1和2的,此时可可莉可↑;选时间切的,可可莉可↓。

在大堂会和可可莉可强制见面,所带的衣服会不同(18:00前私服,18:00后演出服)
浴室 在乐屋后,可以见到可可莉可。

LIPS:浴室:コクリコに会う
选择:体が胜手に~ (好孩子不要选)
选择:外に~ –
选择:时间切 –
选了1的情况,电灯坏掉,要从怀里找手电给可可莉可,暗中找开关。
スイッチを入れる,可可莉可↑
这时,用灯去照可可莉可的话,可可莉可↓;照三回,可可莉可↓↓↓

LIPS:和埃比亚警官会面(1阶客席)
选择:やっぱり诱拐では? –
选择:やっぱり诱拐では? –
选择:警部の推理と同じです 埃比亚↑
选择:时间切

18:00以前,在市场可碰到警官,无LIPS。

LIPS:和格莉茜娜巧遇(水边的桥)
选择:グリシ ヌをはげます 格莉西娜↑
选择:そっとしておく –
选择:时间切 –

LIPS:约翰班长(格纳库,18:00以前)
选择:もちろん~ 约翰↑
选择:いや、~ 约翰↓
选择:时间切 –

LIPS:约翰班长和艾莉卡(格纳库,18:00后)
选择:お愿い~ 约翰↑艾莉卡↑
选择:断る~ 约翰↓艾莉卡↓
选择:时间切 –

LIPS:迫水大使(贵宾室,18:00以后)
选择:部屋から出る。 迫水大使↑
选择:座席を外に出す。 –
选择:时间切 迫水大使↓

LIPS:茜:扫除中に洗涤を言いつけられたら?(小卖店,18:00以后)
选择:すぐに洗涤する 茜↑
选择:扫除が终わってからする 茜↑
选择:新しい仕事を断る 茜↓
选择:时间切れ –

LIPS(类比转轴):和美露会面:メルさんを知らないか?(秘书室,18:00以后)
VOLUME MAX 美露↓↓
美露↑↑

VOLUME MID 美露↑
VOLUME MIN 美露↓
LIPS:(类比转轴)艾莉卡:はい、あ んして(厨房附近,CACHI)
MAX 艾莉卡↓↓
艾莉卡↓
あ一ん 艾莉卡↑
MIN
时间切れ -

LIPS:大神君最重要的是什么?(酒吧)
※古兰妈连锁事件②
选择:お金……です -
选择:仲间……です 古兰妈↑
选择:梦……です 古兰妈↑
选择:时间切れ -

18:00以后,去支配人室,回答古兰妈"留守番をする~",自由移动终了。

早上の集会
LIPS:艾莉卡的对话:この人はブル メル邸で见た(作战指令室)
选择:リッシュ伯爵か!艾莉卡↑可可莉可↑
选择:女管家妇人か! -
选择:ロランス卿か! 可可莉可↓
选择:时间切れ -

LIPS:和格莉茜娜的对话:リッシュ伯爵からグリシ ヌを守らないと……(格丽茜娜家中庭)
选择:正体をバラす 格莉茜娜↑
选择:决斗を申し入む 格莉茜娜↑↑
选择:いきなり殴りかかる 格莉茜娜↑
选择:时间切れ -

ダブルLIPS决斗
LIPS:
·后ろに避ける
·横に跳ぶ
·时间切
LIPS(时间变化):
·弹き返す(变化后消失)
·受ける
·时间切
LIPS:类比转轴
·最大值
·普通
·最低值
·时间切

决斗终了后
LIPS:なぜ手加减をした!?(决斗场)
ちがう……そうじゃない 格莉茜娜↑↑↑
俺にもわからない 格莉茜娜↑↑↑
时间切れ

以下顺序:
1.后ろに避ける~→弹き返す→最大值→……俺にもわからない 格莉茜娜↑↑
2.后ろに避ける~→时间切→最大值→俺にも~ 格莉茜娜↑↑
3.横に跳ぶ→最低值→ちがう~ 格莉茜娜↑↑

LIPS:出击命令だよ!(作战指令室)
选择:巴里华击团…… 艾↑可↑格↑
选择:格莉茜娜、战の准备をせよ!格莉茜娜↑↑↑
选择:时间切れ

战斗
LIPS:格莉茜娜:メイドは初めての体验であつただろう(2回合终了后)
选择:いい经验になったよ 格莉茜娜↑↑
选择:俺の生涯の污点になったよ
选择:おムコにいけなくなったよ
选择:时间切れ

LIPS:格莉茜娜:そいつは自分から下水にとびこむゲスな女だ!(BOSS战前)
选择:そんなことはない! 格莉茜娜↑↑
选择:ゲスなのはお前だ!
时间切れ -

LIPS:格莉茜娜:先ほどは助かつた、礼を言う(BOSS战时1回合终了时)
选择:どういたしまして
选择:まぁ仕事だからな
选择:何のことだい? 格莉茜娜↑
选择:时间切

第4话 泥棒は薔薇の香り

LIPS:队长もこのままでは战力不足だと思うか?(作战指令室)
选择:ああ、今のままでは战力不足だ 古兰妈↑
选择:いや、今の战力で十分だ 格↑古↓
选择:俺がいれば大丈夫 古↓格↓可↓艾↑
选择:时间切れ -

新队员の名前を言ったばかりだろ(作战指令室)
选择:ロベリア·カルリ ニを队员に! 古兰妈↑
选择:レイモン卿を队员に!?

选择:巴里市警を队员に!?
选择:时间切れ

LIPS:こんな悪党を队员にはできぬ!队长もそう思うであろう?(作战指令室)
选择:自分も格莉茜娜…… 格莉茜娜↑
选择:支配人の考え…… 格莉茜娜↓
选择:新队员の话はなか…… 古兰妈↓
选择:时间切れ

街区 剧场内
自由移动时间 13:00~14:00时
LIPS:茜:我也想去刑物所!!わたしもサンテ刑务所に连れてつてくださいよう!!(小卖店)
选择:游びに行くわけじゃないんだ 茜↑
选择:18岁未满立ち入り禁止だよ 茜↓
选择:おみやげを买つてくるから 茜↑↑
选择:时间切れ -

LIPS:なぜわたくしなんかの仕事を手传つてくださるのでしょう?(公园附近)
ついでだつたんじゃないかな 美露↓
美露君が好きだからだよ 美露↑↑
君の笑颜が见たいからさ 美露↓
时间切れ -

LIPS:野菜クズだって食べ物だよ、そまつにしちゃいけないんだ(市场)
可可莉可の言うとおりだ 可可莉可↑
格莉茜娜の气持ちもわかるぞ 格莉茜娜↑
二人の考えもわかるな
时间切れ

LIPS:埃比亚警官:あとは嫁さんを捕まえるだけか。(警察署 13:00~13:25)
选择:结婚してなかったんですか?
选择:支配人な 埃比亚↑
选择:支配人なんてどうですか?
选择:时间切れ

LIPS:格丽茜娜家の场所を教えてほしいざます(广场)
选择:东の方ですよ 女管家↑
选择:どっちでしたつけ? 女管家↓
选择:送っていきましょうか? 女管家↑
时间切れ -

LIPS:そうですね……(教会)
选择:钟を鸣らしてみる。 神甫↑
选择:携带キネマトロンで呼び出してみる。-

选择:足で探してみる。 神甫↓
选择:时间切 _

LIPS:散歩ｉしているのかい?(水边の桥)
选择:会议……? 古兰妈↑迫水大使↑
选择:大使……? 古兰妈↓迫水大使↓
选择:二人……? 古兰妈↓↓迫水大使↑↑
选择:时间切れ _

LIPS:ブルーメール家の历史书を读んで
※格莉茜娜连锁事件①
选择:昔から繁荣…… 格莉茜娜↑
选择:バイキング时代って……? _
选择:上卷はないのかい……? _
选择:时间切れ

CLICK MODE(马戏团)
LIPS:可可莉可の部屋にて
お客さんからもらったのを缝って使っているんだ
(椅子2回点击)
选择:大事にしているんだね 可可莉可↑
选择:俺が买ってあげようか?
选择:つぎはぎだらけでオシャレだね
选择:时间切れ

13时30分~14时
队长もやってみないか?(咖啡)
和格莉茜娜一起玩战棋
结果为10面CLEAR的场合,格莉茜娜↑↑↑
或者不玩:また今度にする

LIPS:茜:ダンスの练习をしてたんですぅ,ダンス?(ステ ジ舞台13:30~14:00)
选择:レビュ のダンスかい? 茜↑(后面和美露有LIPS↓)
选择:俺が教えてあげるよ *
选择:运动でもしてたのかい?茜↓(后面和美露有LIPS↑)
选择:变化后:本当はダイエットだったりして。 *茜↓↓
选择:时间切れ _
然后去秘书室

LIPS:わたしと司会をするよりレビュで踊りたいんじゃ……(秘书室13:30~13:55)
选择:そうかもしれないね 美露↓
选择:俺は二人でする司会が好きだな 美露↑
选择:ダイエットなのかも。 美露↓↓
变化:以前选了*的场合:ダイエットだって言ってたよ。 美露↑↑
时间切れ 美露↓

LIPS:今周はわたしが扫除当番なんです(道具室附近)
选择:俺も手伝うよ 艾莉卡↑
选择:艾莉卡君、しっかりね _

DOUBLE LIPS:和艾莉卡一起扫除
最短顺序:ホウキではく→ぞうきんをかける→艾莉卡の样子を见る
艾莉卡↑↑↑↑

LIPS:艾莉卡君在浴室(シャワ 室)
※不帮艾莉卡扫除的话就不会发生。
选择:体が胜手にシャワ 室(进入双LIPS)
选择:外に出よう _
选择:时间切れ _

LIPS(类比转轴):大神さん、大丈夫ですか?
上まで见る 艾莉卡↓↓
时间切れ

LIPS:艾莉卡的原谅:なんですか?わたしの裸を见た大神さん(咖啡座、市场、餐馆、街头酒吧、公园附近)
选择:本当にすまなかった _
选择:……きれいだったよ 艾莉卡↓
选择:俺が责任をとるよ _
选择:时间切れ 艾莉卡↓

LIPS:支配人室13:30~13:55支配人
选择:いつかわかってもらえますよ。古兰妈↑
选择:俺もよい判断とは思えません。
选择:ロベリアを改心させましょう!古兰妈↑
选择:时间切れ

LIPS(类比转轴):约翰(厨房13:30~14:00)「は、はぁ……に言うなぁ……」
最强: 约翰↓
强: 约翰↓
普通: _
弱: 约翰↑
最弱: 约翰↑

LIPS(类比转轴):迫水大使(广场13:30~14:00)このエサをまけばいいのか……
1.最强↓↓、可可莉可↓↓
2.强↑、可可莉可↓
3.普通
4.弱↑↑、可可莉可↑
5.最弱↑

自由移动结束:前往サンテ警察署
LIPS:所长:归りたまえ!(所长室)
选择:何としても面会する 艾↑格↑可↑
选择:いったん引き下がる 艾↓可↓
选择:泣き落としにかかる
※队长攻击型无法发生。
选择:色じかけでいく 艾↓格↓可↓
选择:时间切れ

LIPS(类比转轴):冗谈を言う气はない!俺は……
MAX 罗贝莉亚↑
罗贝莉亚↑
俺は本气だ _
罗贝莉亚↓
MIN 罗贝莉亚↓
时间切れ

LIPS:まだあきらめてはいけません!
选择:艾莉卡に任せる 艾莉卡↑
选择:自分で助け出す
选择:自分で说得する
选择:时间切れ

LIPS:捕まえた罗贝莉亚に……
选择:もう1度、说得する 罗贝莉亚↓
选择:说得をあきらめる _
选择:怒らせてみる 罗贝莉亚↑
选择:时间切れ

LIPS:ムッシュはどう思っているんだい?
选择:俺は仲间…… 艾莉卡↑
选择:俺も无理だと思います 可可莉可↑
选择:时间切れ

罗贝莉亚逃走!三特刑务所内搜索6:00时~17:00时
LIPS:艾莉卡が监守に追われている(第5牢狱附近)
选择:见舍てる 艾莉卡↓
选择:监守に说明する 艾莉卡↑
选择:艾莉卡を捕まえる 艾莉卡↓
选择:时间切れ

16时15分~
LIPS:可可莉可が人质に!?(3号牢狱附近)
选择:牢狱に突击する
选择:牢狱の样子を探る 可可莉可↑
选择:囚人を说得する
选择:时间切れ
LIPS:说教をしていたのだ(1号牢狱附近)

选择:说教している场合じゃないぞ
选择:性根をたたき直…… 格莉茜娜↑
选择:俺も说教されたいな
选择:时间切れ

16时30分~
LIPS:时限爆弹解除!!(4号牢狱)
※10分钟以内未到场,艾莉卡↓↓格莉茜娜↓↓可可莉可↓↓
按以下顺序:ネジをはずす→青のコードを切る(那个其实都可以)
→ダイヤルを回す(MAX和MID正中间,格莉茜娜要你再强一点,可可莉可要你再弱一点)
时间内完成,艾莉卡↑↑格莉茜娜↑↑可可莉可↑↑

时间切れ NEXT LIPS:
1. 把爆弹给艾莉卡 艾莉卡↓↓格莉茜娜↓↓可可莉可↓↓
2. 把爆弹给格莉茜娜 艾莉卡↓↓格莉茜娜↓↓可可莉可↓↓
3. 把爆弹给可可莉可 艾莉卡↓↓格莉茜娜↓↓可可莉可↓↓
4. 时间切れ 艾莉卡↑格莉茜娜↑可可莉可↑

LIPS:そいつを捕まえてくれ!(所长室,通信机)
选择:捕まえる罗贝莉亚の情报をゲット
选择:时间切れ

LIPS:罗贝莉亚2度目の说得……(特别牢狱)
もっと别なモノをよこしな
选择:惩役を减らしてやる 罗贝莉亚↑↑
选择:金をBってやる
选择:俺の信赖をやる 罗贝莉亚↓
选择:时间切れ
交涉成立。

剧场
LIPS:看罗贝莉亚的舞姿:有何感想?
选择:すばらしかったよ! 罗贝莉亚↑
选择:ちょっと品がなかったな
选择:もう1度俺の…… 罗贝莉亚↑↑
选择:时间切れ 罗贝莉亚↓

LIPS:可可莉可大迷惑!!もしかして别人なんじゃ……
选择:もしかして别人かも…… –
选择:女は化けると言うし…… –
选择:实は双子の妹とか…… 可可莉可↓

选择:时间切れ

LIPS:ムッシユもそう思うよね?
选择:はい、违いますよ 罗贝莉亚↑
选择:いいえ、ロベリアの仕业ですよ
选择:本人に闻いてみましょうか?
选择:时间切れ

LIPS:どちらかに加势しないと……(作战司令室)
选择:格莉茜娜に加势する 格莉茜娜↑
选择:罗贝莉亚に加势する 罗贝莉亚↓
选择:艾莉卡に加势する
选择:时间切れ

奥兰洁丽宫还是卢福宫
对话中点击罗贝莉亚6回,在卢福宫埋伏。
LIPS:警官さんたちがバタバタ倒れていきます!
选择:警官たちを助ける
选择:いつたん引きさがる
怪人を探す 可可莉可↑
选择:时间切れ 罗贝莉亚↑↑

LIPS:あいつ罗贝莉亚のこと知つてるみたいだよ
选择:もしかして知り合いなのか? –
选择:さすが有名人だな 罗贝莉亚↑
选择:俺たちをハメたのか!? 罗贝莉亚↑↑
选择:时间切れ

LIPS(类比转轴):アンタはアタシに何をくれるんだい?
MAX 罗贝莉亚↑↑
罗贝莉亚↑↑
答える必要はない 罗贝莉亚↑

LIPS:今回の战斗での减役は100年でどうだい?(作战司令室)
选择:よし、100年でいいぞ 罗贝莉亚↑
选择:100年は无理だけど
选择:时间切れ

LIPS:出击命令だよ!(作战司令室)
选择:巴里华击团だよ! 艾莉卡↑
选择:罗贝莉亚、殴……! 罗贝莉亚↑
选择:时间切れ

战斗中
LIPS:可可莉可邻接时
选择:俺も初めてだよ 可可莉可↑
选择:この程度でおどろくなんて……

选择:グリシ历ヌの家を思い出すね
选择:时间切

LIPS:第三回合和格莉茜娜对话
选择:ああ、信用しているさ!
选择:信用してみたいけど
选择:グリシーヌはどうだい?
选择:时间切

LIPS:罗贝利娅和艾莉卡邻接
选择:照れるなよ、ロベリア!
选择:本当にいやそうだな 罗贝利娅↑
选择:エリカくんより赖りになるな
选择:时间切



LIPS:そ、その通りだが……
选择:他にも重要なことがある!罗贝莉亚↓
选择:君が怪人に见えるよ……
选择:时间切

战斗——BOSS战
LIPS:あんなの连れてきてズルいんじゃないの!!(ターン终了时)
选择:罗贝莉亚も立派な仲间だ!罗贝莉亚↓↓
选择:やっぱり、そうかな
选择:贵样、それでも怪人か!! 罗贝莉亚↑
选择:时间切れ

第5话 黑衣の花嫁

LIPS:残りの队员はあと一人に决まったよ(作战指令室)
选择:今のままで十分です 古兰妈↓
选择:ちょうどいいですね 古兰妈↑
选择:少なくありませんか?
选择:时间切れ

街区 剧场内
自由行动时间 15时~16时
LIPS:埃比亚(警察署15:00~15:55)

どうだね。警察に入って、巴里の平和を守ってみないか?
选择:ぜひともやらせてください! 埃比亚↑
选择:本当に俺でいいんですか?
选择:巴里の平和に兴味…… 埃比亚↓
选择:时间切れ –

LIPS:格纳库 15:00~15:55 そうだな……
选择:寝ずにがんばれ! 约翰↑
选择:ジャン班长、休ませてあげては?
选择:俺も手传おうか? 约翰↓
选择:时间切れ

15:00 时~15 时 30 分
LIPS:茜:わたしも光武の操纵できますかぁ?(売店)
选择:少し训练をすれば 茜↑
选择:やめたほうがいいかな 茜↓
选择:机械の调子が悪くて –
选择:时间切れ –

作战指令室 15:00~15:25
米田司令を……
选择:米田司令を越…… 古兰妈↓
选择:精一杯顽张ります。 古兰妈↑
选择:もう越えていると思いますが……
选择:时间切

LIPS:迫水大使……(水の桥 15:00~15:25)
选择:正义は必ず胜つんです! 迫水大使↑
选择:そうかもしれません…… 迫水大使↑
选择:时间切

在交通口处,必然会遇见罗贝莉亚,可以去罗贝莉亚的房间…
LIPS:固さを确かめてみるかい?(床 2 次 CLICK)
选择:ベットを押してみる
选择:ベットに横になる 罗贝莉亚↑
选择:ロベリアに理由を闻く
选择:时间切れ

LIPS:テキトウに物をつめこんでるけどね(梯子の左侧 2 次 click)
选择:もしかしてバクダンか!?罗贝莉亚↑
选择:ぬいぐるみかな?
选择:まさか盗んだものとか
选择:时间切れ

非 LIPS:この箱の键を开けてくれないか?(移动ボタン)
选择:カギ开けをやる 罗贝莉亚↑※罗贝莉亚 MINIGAME,20 余秒内,罗贝莉亚↑
选择:今日のところはやめておく 无游戏

格莉茜娜连锁事件②(图书馆)
LIPS:本を探すのを手传ってくれぬか?※插图追加
选择:2 阶の右侧の棚をクリック グリシーヌ↑
选择:时间切れ

LIPS:ホコリで鼻がむずむずする……
选择:くしゃみをする –
选择:时间切れ 格莉茜娜↑

可可莉可连锁事件①(サーカス)
LIPS(类比转轴):痛いのは奥の齿か……
※插图追加
MAX

齿をつっつく

MIN
时间切れ –
越轻越好

美露连锁事件 1:
LIPS:甘くて溶けるものとは?(秘书室 15:00~15:25)
※插图追加
选择:砂糖じゃないかな? メル↑
选择:やっぱりアイスクリ ムじゃない?
选择:恋……かな? メル↓
选择:时间切れ –

再进秘书室:
选择:あきらめちゃいけないよ。 メル↑
选择:ほかの国にならいるかも? メル↑
选择:帝国华击团……Δ メル↑
选择:时间切

15 时 30 分~16:00 时
LIPS:ヒザをすりむいたエリカに……(公园付近)
选择:ツバをつけてあげる
选择:おまじないをしてあげる エリカ↑
选择:キズ口を、水で洗ってあげる –
选择:时间切れ

LIPS:帝国歌剧团で动いていたムッシュならいいアイデアがあるんじゃないかい?(ステージ)
选择:落ちついたレビューも必要です 古兰妈↑
选择:もっと派手にしてみては? –
选择:メルくんとシ くんを出してみては? –
追加:支配人が出……? 古兰妈↑↑
时间切れ

LIPS:(格莉茜娜家玄关 15:30~15:55)そうですね……
选择:何をすればいいんですか? 女管家↑
选择:もうカンベンしてください。
选择:ナポレオンでよければ…… 女管家↓
选择:时间切
自由移动结束,去花店买花,遇见花火。

到墓地
LIPS:花火くん、なんだかしあわせそうな颜してるけど
选择:花火に声をかける –
选择:墓地から立ち去る –
选择:时间切れ

LIPS:花火くん!?ま、まさか身投げを!!(水边の桥)
选择:人呼びにいく!! –
选择:うるしから抱き止める!! 花火↑
选择:大声で呼ぶ!! –
选择:时间切れ –
灵力探测器坏了?

剧场
LIPS:新队员の话をしていたんだイチローもおいでよ(大堂)
选择:わかった、すぐ行くよ 可可莉可↑
选择:お茶のあとでいいかい? –
选择:时间切れ
※新队员加入的会食,以格莉茜娜为中心,不要让罗贝莉亚说话

LIPS:花火のことで闻きたいことがあるのだが……(大堂)
选择:わかった、すぐ行くよ 格莉茜娜↑茜↓
选择:お茶の后でいいかい?
选择:わ、わかった、すぐ行くよ –
选择:一绪じゃ、ダメなのかい? –
选择:时间切れ

墓地
LIPS:今日も花火くんは来ているみたいだな
选择:お墓に花をかたむける 花火↑↑
选择:とりあえず声をかける –
选择:「だ~れだ」をする 花火↓

选择:时间切れ —

LIPS:何か俺にできることは……
选择:元气づける 花火↑
选择:そっと、肩に手を置く 花火↓
选择:时间切れ

和花火自由行动 12:00时~13:00时
LIPS:大灯泡罗贝莉亚!!私はおジャマのようで……(公园)
选择:ロベリアを完全におこす
选择:花火を追いかける 花火↑↑
选择:时间切れ

LIPS:私も一人で买い物したいものだ(格莉茜娜家玄关 12:00~12:30)
选择:グリシーヌを说得する
选择:ローラを说得する 格莉茜娜↑
选择:买い物についていく
选择:时间切れ —

LIPS:女管家(格莉茜娜家玄关 12:30~12:55)は、はい
选择:心配いりませんよ。 女管家↑花火↑
选择:できるだけがんばってみます。
选择:无礼な真似……とは? 女管家↓
选择:时间切

CLICK MODE 花火の部屋にて……
LIPS:好きな人と一年に一度しか会えないと言われたらどうしますか?(竹2クリック)
选择:その一日を大切にするよ 花火↑
选择:俺は毎日会いにいくよ
选择:……あきらめるかな
选择:时间切れ

DOUBLE LIPS:早口言叶を言えますか?(屏风2クリック)
按以下顺序:ボウズがビョウブに……
→ジョウズにボウズの……
→エをカイタ 花火↑↑
选择:时间切れ —

LIPS:骚いでいたのは大神さんです(教会)
选择:エリカくんです —
选择:花火くんです 花火↓↓ 艾莉卡↓
选择:俺……?ですか? 艾莉卡↑
变化后:
选择:エリカくんじゃないのか? 艾莉卡↑
选择:花火くんもなんとか言ってくれよ
选择:俺のせいです……? 花火↑↑

选择:时间切れ 神甫↑

剧场 乐屋 花火↑
LIPS:あの……メルくん……(秘书室)机嫌が悪いって闻いたけど
选择:地下を案内してもいいかな?
选择:花火くんと仲良くしてやってくれ
选择:昨日はすまなかつた メル↑↑
选择:时间切れ



LIPS:(一阶客席)し、支配人……ひやかさないでくださいよ。
选择:まかせてください。 古兰姆↑花火↑
选择:もう俺が捕まってます。 花火↑↑
选择:时间切 古兰姆↓

LIPS:女の人と一绪なんですからなにかプレゼントしないと!!(売店)
选择:ブロマイドでも…… 花火↑↑
选择:ネコダンサ の衣装でも……
选择:俺の笑颜でも……
选择:时间切れ

CLICK MODE 花火との会话(图书馆)
LIPS:私の颜になにかついてますか?(目2クリック)
选择:キレイな目だと思って…… 花火↑↑
选择:君の瞳に吸いこまれそうだよ
选择:少し绿がかっているんだね
选择:时间切れ

LIPS:大神さんはどのような本をお读みになるのですか?(口2クリック)
选择:剑术の指南书かな…… 花火↑↑
选择:恋爱小说かな……
选择:推理小说かな……
选择:时间切れ

LIPS:エビヤン警部……(警察署)
选择:俺のことは……? 埃比亚↑花火↑
选择:俺も巴里の人は同じに见えます。
选择:あの……日本人が犯人……? 埃比亚↓

选择:时间切

LIPS:(日本大使馆)そうですねぇ……
选择:やはり…… 迫水大使↑花火↑
选择:ここは……ウサギですよ!
选择:秋になれば治りますよ。 迫水大使↓
选择:时间切

自由移动时间终止
LIPS:餐馆点菜:メニュ を注文
选择:适当に赖む
选择:花火に任せる
选择:おすすめ料理にする 花火↑↑
选择:时间切れ

LIPS:ダメだ!花火くん!(餐馆前)
选择:花火を止める —
选择:コルボーを攻击する
选择:时间切れ
怎么选也无效

LIPS:出击命令を赖むよ!(作战指令室)
选择:巴里华击团出击 全员上升
选择:花火くんを助……! 格莉茜娜↑↑↑
选择:时间切れ

战斗
LIPS:みんなバラバラになっちゃいました!
选择:俺の言……! 艾莉卡↓罗贝莉亚↑
选择:だつたら、好きなようにしろ!
选择:エリカくんだけでも来てくれ!
选择:今は俺…… 艾↑格↑可↑
选择:エリカくん、说得してくれ
选择:时间切れ

LIPS:この船、沉んでますよ!(1回合终了时)
选择:いそいで上へ向かえ! 艾↑格↑
选择:いそいで外へ向かえ!
选择:多分……气のせいだ
选择:时间切れ

LIPS:もしもイチロ になにかあつたら……(可可莉可邻接时)
选择:何を言っているんだ!
选择:ありがとう…… 可可莉可↑
选择:时间切れ

TO BE CONTINUED



生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载五

BIOHAZARD CODE:VERONICA



DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000年2月23日

克蕾儿和史提夫竭尽全力从死亡的岛屿逃生。虽然变态的亚鲁弗烈德百般阻挠，最终还是让他们逃脱了那个充满恐怖回忆的岛屿。但二人乘坐的飞机却无法逃脱追踪者的追杀。因为飞机失事掉落到“大冰箱”的两人，彼此合作求生，爱情的火苗也在两人的心中渐渐地燃烧……



“呃……嗯哼，这、这架飞机看来已经不能用了。我们最好还是分头去找找看有没有方法可以离开这座大冰箱吧!”

“说得也是。”

“好，走吧!”

因为男人的自尊，不接受克蕾儿帮助的史提夫，为了要从大冰箱逃走，两人还是得互相扶持。商议之下，两人决定分开来找逃生的出口。克蕾儿选择和史提夫反方向的一条路走。爬下阶梯，在进入下一个楼层之前向左转，便来到以前是作业员住宿的地方。隔着衣柜，倒挂的僵尸和在衣柜旁埋伏的僵尸对克蕾儿夹击。巧妙地以衣柜作掩蔽，克蕾儿迅速的将两只僵尸击倒。在桌上调查，可以发现“作业员的日记”。







◎ 档案:作业员的日记

10月30日

本来以为进到雨伞公司这种大公司，以后就可以高枕无忧了，没想到竟被派到这种地方搬货!我明明已经申请好几次调职了，他们却理都不理!这根本就等于是监禁!不但工作辛苦，又什么娱乐都没有，简直让人无聊得快发疯了!

我的休假突然被取消!都是因为那个亚鲁弗烈德所长的错，害得我们人手不足!那个无能的白痴!把我们当作东西一样看待，不可原谅!

11月5日

今天，从一个在这种地方工作了快8年的奇特家伙那里，听到了一件有趣的事，听说在这里的地下深处，从10年前开始就监禁了一个被大家称为“诺斯费拉特”的恐怖家伙。真是，当我是傻瓜啊!

11月10日

半夜，我被从地底中传来呻吟声吵醒。大概是被白天听到的那件事吓到，才做这种梦吧!真没用。不过，住在这种地方，想不变得奇怪都很难。

出了寝室下楼,见到一只突变的怪娥,正在吸食已经死亡作业员的精髓。不管它,直往前面的房间冲,却还是受到僵尸的攻击。这时以求生为重,克蕾儿决定贴着墙壁走,到尽头看见左方有一个门,便往那里逃逸。迅速躲过了蜘蛛的攻击,便来到武器室,桌上可以发现“采掘室的钥匙”,这是否就是逃脱的关键呢?既然是武器室,一定有可以利用的武器,在弹药的限制之下,武器的多寡影响求生很大,四处搜寻的结果,就可以找到“超爆信管”。使用采掘室的钥匙进入,可以找到控制电源的开关。将灯光打开之后,对求生又多了一分成功的希望。从刚刚下楼的楼梯旁有个房间,进去后翻阅的是“亚历山大的手记”,在墙角落有个书柜,用力一推,是一只白老鼠的特写,接着便可以找到“执事所留下来的信”。

◎ 档案:执事所留下来的信

亚鲁弗烈德大人:

非常抱歉我必须写信来向您告别。

我从您父亲亚历山大大人那一代开始,便一直为阿修福特家工作至今,想来也有好长一段时间了。但是,自从15年前您父亲失踪、亚蕾克西亚小姐因研究所的意外去世后,年幼的您便不得不一肩挑起阿修福特家的重担。但是,一下子就失去所有家人的悲痛,相信至今仍深深侵蚀着您的心。

我为我的无力深深感到愧疚,所以只能以死来表达我的歉意,但即使如此,我仍然无颜去见九泉下的亚历山大大人和亚蕾克西亚小姐。

阿修福特家执事

史考特·哈曼

◎ 档案:亚历山大的手记

我的父亲爱德华和同是贵族出身的史宾塞公爵两人,共同发现了原始的病毒,并且为了将它利用在军事上而开始进行研究。之后研究终于展现成果,原始病毒产生变异而成为现在的“T病毒”。为了掩饰他们所做的研究,父亲他们创立了雨伞这家公司。

专攻遗传工学的我,为了帮助父亲而开始进行一项极机密的计划。可是,我的研究遇到了瓶颈,而且在计划只实现到一半时父亲就去世了。在我这一代,有关“T病毒”的研究大大落后了其他的研究书,由伟大的维罗尼卡所建立的阿修福特家名声,也变得一落千丈。

再这样下去,雨伞公司会变成史宾塞的囊中物。我必须趁他还没发现前,赶紧完成那个计划!

经过同样的考虑,我决定在南极的废坑输送区设置大规模的研究设施。我把这个研究基地,设计得和我阿修福特家一模一样。为了防止泄秘,我以我阿修福特家美丽的祖先之名为代号,来称呼这个计划。希望能因此让我阿修福特家,再重回昔日的荣光。

放着执事留下的信的柜子上,有个机关,细心的克蕾儿调查之后,一间密室便出现了。隔着铁网,克蕾儿看到一个全身被白纱布绑着的人,哀求的眼神是在求助还是代表恐怖的事即将发生?跟史提夫分开之后所选的这条路似乎是错的,于是换个方向走找史提夫,在机关室找到控制阀门之后,回头就遇见了史提夫。

“克蕾儿,离这里10公里外的地方似乎有一个观测基地。说不定到那里我们就能得救了!”

“我们可以利用那个掘冰机逃出这里!”

“好,交给我!”

这掘冰机是一台很大的机械,操作它移动的时候要非常小心,无奈望着克蕾儿成熟的身躯,一个不注意,史提夫让掘冰机碰到机关。





“史提夫,小心啊!”

“糟了!”

“是毒瓦斯!”

“快走!”

幸好还来得及,连忙从封闭的小房间逃出,两人趴在栏杆上喘息着。





“都是我的错!”

“没时间沮丧了。听好,史提夫,我们一定可以一起逃离这里的!不过,首先我们得先解决那个毒瓦斯。分头去找解决方法吧!”

“我知道了!”

“史提夫!别忘了,我们……一定要一起离开这里!”

即使犯下这样的失误,克蕾儿一点也没有怪史提夫的意思。一次又一次的事件,让两人的感情逐渐累积。现在首先要做的就是关掉毒瓦斯,开关在下一楼,而且要用八角的控制阀门才能关闭。在史提夫离开之后,沿着门字形的道路走到底,就可以将原来的控制阀门做成八角的,然后再到开关的地方将瓦斯关闭就行了。

“这样就安全了,”

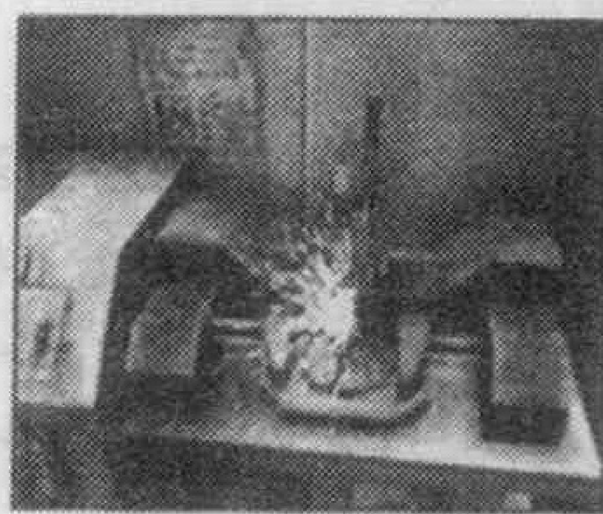
“还早呢!就让我听听你最后的悲鸣声!”

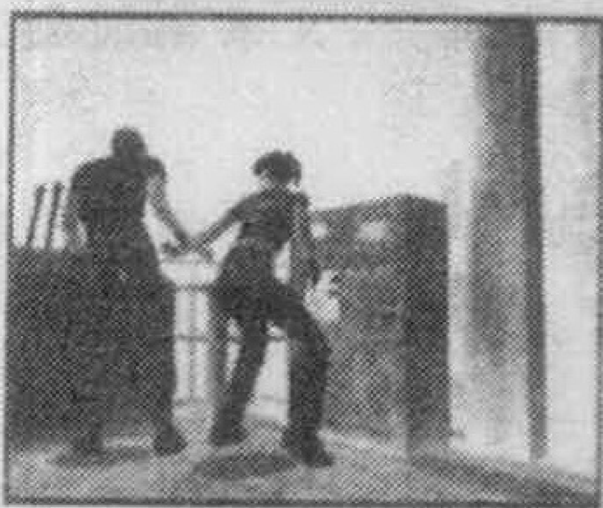
“又是你!”

"我不会让你得逞的!"

眼看克蕾儿要被射杀的时候，史提夫适时地出现，他灵活闪过敌人的攻击，一个翻滚便进入敌人射击的死角，在响亮的枪声下，对方便跌到深处。但是真正的危机却是现在才开始…






"史提夫!你还好吧?"

"克蕾儿,你平安无事……"

"对不起,我又给你添麻烦了……"

"别说了,走吧!"

"下一次我一定会保护你的,克蕾儿!"

终于从大冰箱中逃脱成功，下了楼梯，史提夫发现了雪车

"成功了!我们终于逃出来了!"

"看,那里有部雪车!"

"这样子,我们马上就可以到达观测基地了!"

"LUCKY!我们快走吧!"

画面转到一个熟悉的背影上，原来亚鲁福烈德还没死。带着满身的伤,连走路都觉得费力。不过克蕾儿是一定要追杀的目标,没有达成这个目标,绝不能这么早死。拖着疲惫的身躯，亚鲁福烈德起动了开关，终于让最后一张王牌上场。

"可恶…克蕾儿……"

"亚…亚蕾克西亚……"

应着亚鲁福烈德的呼应，附近的机体开始启动，正中央的培养皿似乎有了动静。

"亚蕾克西亚,你终于觉醒了。亚……蕾克西亚……"

皿内的液体渐渐地退去，随着水面的降低，一头金色长发的背影便映入眼帘。亚蕾克西亚,迈出修长的腿,赤裸裸地站在亚鲁福烈德的面前。

别一方面，在采掘机上因为即将要得到的自由而耐不住兴奋的两人，还不知道生死离别的命运将要落到他们身上。

"那是什么!?"

还没来得及在后视镜上看清楚不明物体的外貌，一条超乎想像长的变种手臂，从车子后面向两人袭击。它将车子卷住并高高举起，然后重重地摔下，接着就是一片火海了。

"那是什么声音……?"

"克蕾儿,你在做什么?快走吧!"

感到不对劲的克蕾儿在采掘机的旁边，找到一把来福枪。随即便和史提夫一起坐上了采掘机。

"好了吗?我要破墙出去罗!"

"好!"

用采掘机成功突破坚固的水泥墙，两人又发现逃生的道路。

"克蕾儿,说不定我们可以从那里逃出去!"

"好,去看看!"

没错,从这边出去的确就可以脱逃。在一片平台上,只有一条楼梯与其相接，只要从这边下去，两个人就自由了。但是事情总是没那么简单…

"快点,克蕾儿!我等不及要离开这里了!"

"OK,走吧!"

"又怎么了嘛?"

从楼梯的底部，刚刚看过、缠着白布的怪物向两人袭来,史提夫本能地挡在怪兽的前面，可是怪物却技高一筹，从背后伸出一条极不对称比例的手臂，一下子就把史提夫击倒。

"这个怪物!"

"不!史提夫!"

"再支持一下,我先去把那怪物打倒!"

"克蕾儿,别管我!你快逃吧!"

现在史提夫只用一条手臂维持他的生命了，怪物一步一步地逼近克蕾儿，可是一心只想要救史提夫的她一点也不害怕。瞄准怪物的要害猛射,她的勇气化解了危机。

"死吧!怪物!"

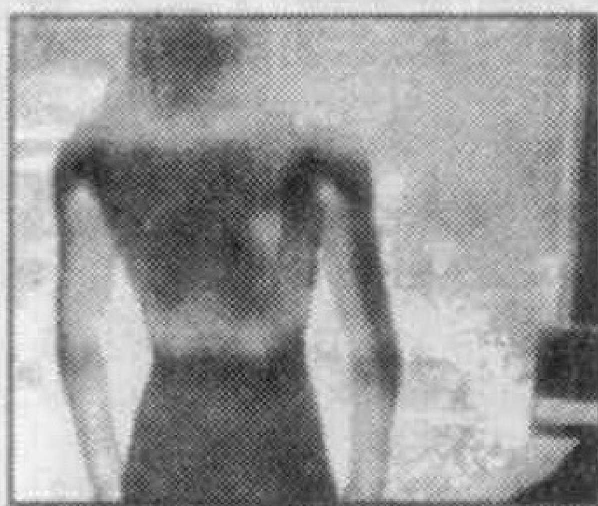
幸好史提夫还继续撑着，跟刚刚一样，不知道是哪儿涌出来的力量,克蕾儿竟然可以把史提夫拉上来。

同时刻，克里斯·雷德费尔德到达孤岛。

贴着绝峭的山壁，一个有坚定信念脸孔、给人带来安







全感的男人爬了上来。眼前的孤岛即使是充满危险，但是在这个男人的心中,只有一个目标要做。

一接到雷欧的通知，我就马上赶到这里。"克蕾儿,希望你平安无事……我马上就来了!"

当克里斯开始救援行动的时候,一阵震动让他失去了平衡,也让他注意到岩壁的角落，居然还有人活着。

"没想到这座岛上还有其他的生存者。"

"你是谁?"

"我来找我妹妹。"

"你妹妹?"

"她的名字是克蕾儿·雷德费尔德,你认识她吗?"

"克蕾儿!?"

"你知道她在哪儿?"

"别担心,我已经放走她了。刚才有好几架飞机离开这里,她应该已经坐上其中一架走了吧!"

"是吗?我想我妹妹欠了你一份情,我替她谢谢你。"

"大家都离开了,只剩下我一个人……走吧!快离开这里去找你妹妹!"

话刚讲完，突然有一只庞然大物从两人的脚边窜出，还没来得及反应，这个好不容易生存下来的人就活生生在克里斯面前被怪物吃了下去。惊魂未定，克里斯深呼吸了一口气，观察附近的状况，发现就在怪兽出现的附近好像有东西藏在那里。这个东西应该是挺贵重的，因为前面有一道机关锁着。就现有的道具而言，还无法打开这个机关。

整理好装备后，克里斯进入右边的房间，又是一阵震动,刚刚那只怪兽又从地上窜起,想从背后突袭克里斯。克里斯一发觉背后不太对劲，立刻反身毫不犹豫就给怪兽一枪。这一枪带给怪兽不小的打击，一口就把刚刚吞下去的猎物给吐出来，在地上抖了几下后就死了。令人惊异的事还在后面，吐出来的人还没死，并且还想告诉克里斯一些事。

"喂,振作点!"

"这……这是从你妹妹那里拿到的?"

"这……这就给……"

他撑着最后一口气,向克里斯伸出手。

"一定会对你……有帮助。就算我……给你的礼物。对我来说……已经……用不到了"

好像放下一个重担，这个人交出打火机后就死去了。拿着打火机，走向刚刚不能打开的机关调查。原来打开机关的关键就是打火机，点燃前面的一根烛台，一把冲锋枪就出现了。这个新的武器还蛮好用的,连续过了两道门,遇到的怪物都迅速地被解决。很快地就来到停放重战车的地方。在这台二次世界大战德意志的主力战车下方有个升降台。将重战车起动后，克理斯坐着升降台到达一个弯曲的长廊。长廊的底部有个房间，房间里有个需要按照顺序打开抽屉的桌子,里面有一把枪可拿。再坐升降梯往上,在一间停放吉普车的房间里有一个升降机，起动升降机上的开关后再沿着从壁上突出的走廊走到底，可以看到"强化耐蚀合金的缺点报告"。

◎ 档案:强化耐蚀合金　缺点报告

致　虽然我们之前已经预定采用了强化耐蚀合金——"DIPRQD"来制作新型的B.Q.W密封舱，但这个计划临时中止了。中止的理由是这个强化耐蚀合金"DIPRQD"虽然拥有抗拒所有强酸的高耐蚀性，但是一旦浸泡到"克雷门特α"、"克雷门特∑"的混合液中,一下子就会被溶解。

由于B.Q.W密封舱的制造是不容许有任何差错的,因此我们不得不舍弃使用'DIPRQD"的计划。目前只有在闪耀着靛蓝色的"老鹰徽章"的主体部分,才使用"DIPRQD"合金。

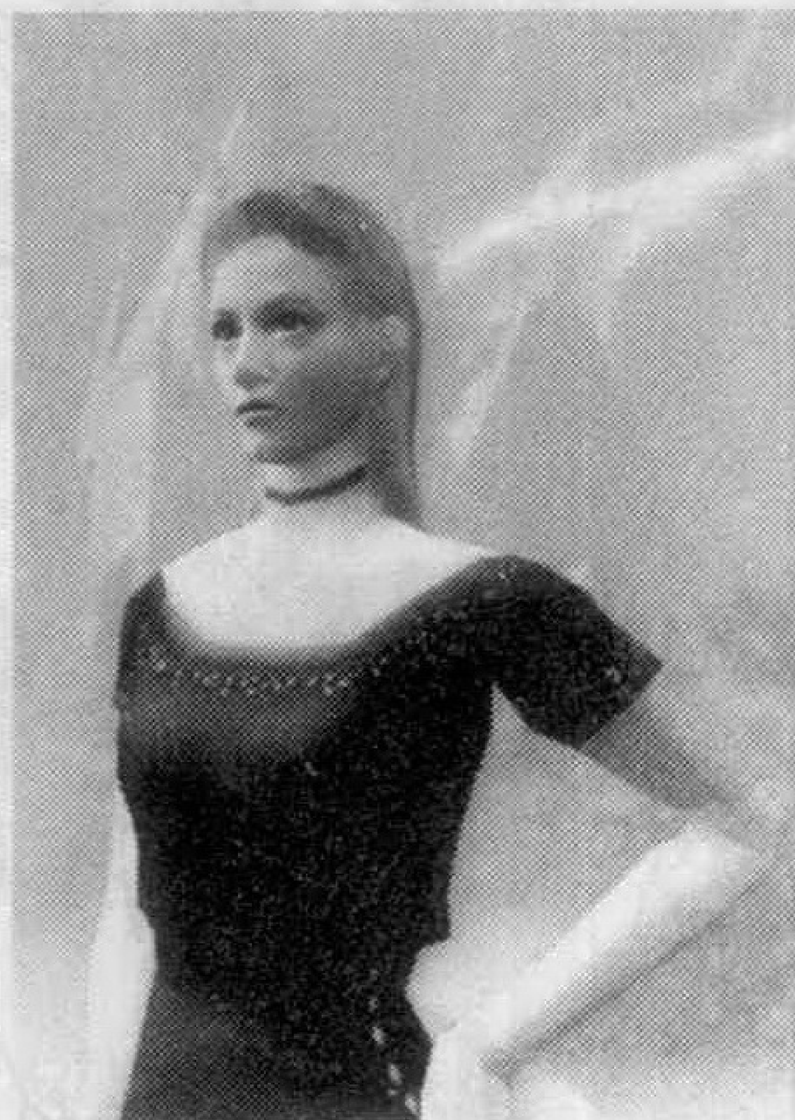
~有关"克雷门特系药品"~

α是整备枪支时所用的化学药品，无其他特性;而∑则在到达一定温度时会变成蓝色(顺便一提，这个温度刚好和研究所的完成日是同一数字)。

由∑会改变颜色的这个特殊现象看来,"克雷门特系药品"似乎还隐藏着什么不为人知的特性。日后若有什么新发现,我们会再度向您报告。

走廊上只有一道门,进入里面是一间控制室。似乎是有某样机器在运作着，克里斯听到奇怪的声音就朝室内走,结果从监视的荧幕上看见惊人的画面。

"那个女人是……"



画面中的女人是那么熟悉,可不应该在这里出现。

"亚蕾克西亚?可恶……她已经觉醒了吗!?"

从另一个萤幕上，也有人正在观察克理斯的一举一动，这个人也应该是死去的才对。

"克里斯居然也在这儿!好,就让我送你一份见面礼!好好享受吧!老朋友!哈哈哈……"

待续

永远的战斗

街霸在海报、插画上的历史⑥



《STREET FIGHTER ZERO》

1995.7

我对《少年街霸》有一点离奇的感受。为什么要将街霸返回原点？仅仅是制作意图上一个求新的手段？

曾经看过古希腊神话，为里面希腊英雄的赞美诗沉醉过，时常在脑海中浮现古希腊崇尚孔武强悍与高尚美德统一的情景。对英雄的赞美是出于人们对英勇的崇敬，对强悍的向往；而强悍的背后，则是许多人更关心的。所以希腊人刻意描述了古希腊最伟的大英雄——赫拉克勒斯沦落为"女奴"以及被妻子毒杀的故事。时间改变不了许多人性的喜好，不管CAPCOM推出ZERO的本意是什么，都有可能是在将他们的英雄塑造得更真实，更完整，更有说服力吧。



永远狰狞强壮的维加



憨厚发傻的苏杜姆



编辑部里可怜的风林可怜的丹就像



倒是成全了古烈。惨死的那什，



——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——

DragonQuest Ⅴ

——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

365眼中的勇者世界

"没有精密的背景介绍，不要详尽的资料分析，只有我嘴上的乱弹，只有我身旁的世界……"

游戏是艺术吗？编辑本部都经常在讨论这个问题。我想，如果她能从心灵深处引起大众的共鸣，不管这个共鸣要有多漫长的磨砺，她都是艺术。每件艺术品应该都包含创作人自己对世界独特的理解，而且这种理解会给予受众一种心灵的认同与启迪。不能说《勇5》就达到艺术的境界，但通过对她的琢磨，我们的确能够了解制作者对世界一种追寻自然的思考……







对世界一种轮回原转的理解。魔王的肆虐和覆灭都表达了雄二君主人公父母辞世和生命坎坷，其实与





生命从开始到结束，都是一个自然而然的过程。人与自然，或者说生命与自然的关系，就是一种大我与小我的包容。两者处于和谐的状态，正是人类所应该追求的。

无论是父亲对主人公关爱的献身，还是他们的猛兽宠物，都表达着生命轮回以及天人和谐的理念。要我说，这些情理表达出来的思考，远比其中消灭黑暗势力的结果和目的更有人性思考的价值……





WP 向大家问好： 又是一个月过去了，国足也开始了又一次对世界杯的冲击。这次的国家队中有WP喜欢的邵佳一和徐云龙，还有昔日的英雄少年杨晨和谢辉，这就使得WP对这次进军日、韩充满了信心，希望这支被WP成为中国"梦之队"的国家队能给我带来惊喜！祝国足好运！

DC 霸王垂钓

HP = 8

两种隐藏鱼饵： 在 Customer Mode 中输入名字 S.SAGATA 和 H.YUKAWA 就可以得到这两种隐藏的鱼饵。由于是隐藏的鱼饵，所以对"可怜"的鱼儿们的杀伤力是非常的高，当然你的成绩也就能大大提高了！

（WP：这条秘技登出来的话不知道会不会有"动物保护组织"到WP家门口去抗议示威。我WP可是个典型的动物爱好者，家中养了一大六小七只猫咪呢。）

DC Psychic Force 2012

HP = 7

使用"WONG"： 方法一、在故事模式中使用10个基本人物爆机。方法二、玩超过6小时。

使用"KEITH"： 方法一、在ARCADE模式中使用10个基本人物爆机（两ROUND以上，不限接关及难易度）。方法二、玩本游戏超过12小时。

使用"BURN"： 方法一、使用WONG及KEITH爆机（两ROUND以上，不限接关及难易度）。方法二、玩本游戏超过14小时。

DC VR战士 3TB

HP = 8

使用金属人： 在 Training Mode 中，选人前先按着"START"，再同时按"A"及"X"；

选金属人场地： 只需按着"START"来选场地；

使用字母人： 在 Normal Mode 中，在 ARIKA 处按"START"，在 LION 处按"START"，最后在 PAI 处按"A"；

和字母人对打： 将光标移至 Akira，按"START"，移至 Lau，按"START"，移至 Pai，按"A"；

对战字母人： 先在 LAU 处按"START"，跟着在 PAI 同时按"A"；

使用银色 Dural： 在角色选择画面按"START + X + A"；

使用金色 Dural： 在角色选择画面按"START + Y + A"（Training Mode）。

DC 漫画英雄对卡普空

HP = 6

用隐藏 Special Partner： Shadow(Guile)：Start＋轻P＋重P＋中K同按。Sentinel：Start＋中P＋重P＋中K同按。**条件：** 在 Special Partner 画面出现之前按，所以一定要快，否则失败；

使用最终 Boss： 只要成功挑战六位隐藏角色后，（记住 Save，KO 每一位对手，否则不能六名角色拿齐！），在选人画面中便可使用最后 Boss"Onslaught"及二段变身"Onslaught Mode"。

使用隐藏角色 Lilith（光明 Morrigan）： 在选人画面中，首先移到 Zangief 那里，然后输入：L、L、D、D、R、R、U、U、D、D、D、D、L、L、U、U、U、U、R、L、D、D、D、D、R、R、U、U、U、U、L、L、D、D、D、D、R、D。

使用隐藏角色 Roll（Rockman partner）： 移到 Zangief，输入：L、L、D、D、R、R、D、D、L、L、U、R、U、U、R、R。

使用隐藏角色 Gold War Machine： 移到 Zangief，输入：L、L、D、D、R、R、D、D、L、L、U、U、U、U、R、R、L、L、D、D、D、D、R、R、U、U、L、L、D、D、R、R、U、U、U、U、U。

使用隐藏角色 Red Venom： 移到春丽处输入：R、D、D、D、D、L、U、U、U、U、R、R、D、D、L、L、D、D、R、R、U、U、U、U、L、L、U。

使用隐藏角色 Orange Hulk： 移到春丽处输入：R、R、D、D、L、L、R、R、D、D、L、L、U、U、U、U、D、D、R、R、U、U、D、D、D、D、U、U、U、U、L、U。

使用隐藏角色 Shadow Lady： 移到 Morrigan 处输入：U、R、R、D、D、D、D、L、L、U、U、U、U、R、R、L、L、D、D、R、R、D、D、L、L、U、U、R、R、U、U、L、L、D、D、D、D、D、D。

注： 文中L为←；R为→；U为↑；D为↓。

（WP：最近终于找到了梦寐以求的《X战警》，但由于是别人的收藏，所以只能观看而不能拥有。不过WP最喜欢的还是狼人和蜘蛛侠，真希望能有一天也拥有那对钢爪……）

DC INCOMING

HP = 7

使用密码： 在 menu 上输入：上、下、左、右、X、上、下、左、右、Y，然后就可以输入以下的密码：INVUN IFINITE LIVES IFINITE WEAPONS EASY SHOOT。

PS 超级机器人大战α外传

HP = 7

隐藏机体： リュウセイ登场时的座机与熟练度有很大关系：

登场时熟练度低于 2(易)　量产型グルンガスト
登场时熟练度为 5(普)　量产型ヒュッケバイン MkII
登场时熟练度为 6(难)　量产型ゲシュペンスト MkII

20 话： 地图中左右各有一个山洞，我方机体移动至山洞中就可以拣到机体。

サザビ　熟练度低(易)
ZII　熟练度低(易)
Vガンダムヘキサ　熟练度一般(普)
ガンブラスタ　熟练度一般(普)
ガンイ　ジ　熟练度高(难)
ジム．クゥエル　熟练度高(难)

22 话： 在左上角山洞中也可以得到机体。

VF－1j 装甲型　熟练度低(普)
VF－11b　熟练度高(难)

30 话： 地图上有一个特殊的地方(就在开始我方机体出现处附近)，移动到此处就可以得到。

v 高达 HWS　熟练度低于 24(易)
Hi v 高达　熟练度高于 25(难)
プルツ　加入　(第 9 话 2 次说得、30 话 2 次说得)
キュベレイ MkII　熟练度低于 24(易)
キュベレイ　熟练度高于 25(难)

36 话： 左侧山地中最左边有一块特殊的区域，我方机体移动到上面就可以得到。

ノイエジ　ル　熟练度低(易)
ジ．O　熟练度一般(普)
デストロイドモンスタ　熟练度高(难)

(WP：在总帅的强力推荐下(威胁？)，特将总帅玩外传时的心得登出，不知能不能对大家有些帮助……)

PS 穿越时空

HP = 6

一、召唤兽访问者和ユニコ－ソ的吸收方法： 在屋の塔上的最后一道门需要打倒两个机器人才能解开封印进入。左边的机器人是黑暗属性的，从其身上可以吸收到访问者；右边的是白属性，从其身上可以吸收到ユニコ－ソ。虽然还有其它怪兽身上可能也有，但吸收到的概率就很低了，而在这里成功率是 100%。在吸收到后就可以先逃跑，在整理好装备后再回来打，这时自己已经拥有了强力的召唤兽，敌人就只能……

二、威力超强的三人合体技： セルジュ LV7 必杀技＋テズリ LV5 必杀技＋シイン LV3 必杀技＝ゼツト斩り，它威力非常大，相信大家用了之后一定会“哇”的！

湖北　汪杰

ARC 三国站记·风云再起

HP = 7

太极密室的秘密： 在雷道的太极密室，进入后，不要杀光小兵，四个人站在八卦图的阴极上以休息状态等待 9 秒，就会出现三本天书(太平要术、天遁书、太平青领)和沙漏计(这也是风云里唯的一个沙漏计)。之前可留下一本太青丹经，让等级高的人拿。在进入后等小兵全部出来就可以使用，把小兵变成动物，这样就不怕小兵来捣乱了。抓紧时间站好，如果怕时间不够，可以多放一个天师道符来辅助。切记这个秘技只有在 4 个人玩时才有，还要以休息状态站在同一位置上。

DC NFL 2K

HP = 6

快速模式： 在游戏中按“START”，进去 CODES 区，选择 ENTER CHEATS，输入“TURBO”，然后按“X”，如果成功，计算机会说快速模式已经激活，然后到 options 将游戏速度调到 Turbo；

额外 attribute points： 在创造角色时，可以调整 attribute 数据，把数字移到“0”，然后再移到最上面，这时会得到一个额外 points，可重复做。

DC 首都高 BATTLE

HP = 7

所有车辆 Mark On： 在走行模式中，在选择 AT 或 MT 时，按 R 键即可。

增加 Bonus CP： 在输入的名字画面按紧 Y 键，车牌 No. 会以随机方式出现，若所给予的车牌号码是有 7 字时，就会增加 CP 值，第一次会增加 100CP，第二次会增加 1000CP，第三次(最后一次)会增加 10000CP；

隐藏跑车： 完成 Quest Mode 一次，便可以选择购入隐藏车 －Type－AP1 和 Type－S15。

购入品川 135 战车： 比赛时击倒它(这敌方战车很难发现的，要多留意)，之后便可购入这部车，还可自由改变车身颜色。

以 Normal view 观看 Replay： Replay 前同时按下 L 和 R 掣便可；

变更车牌位置： 在 Change Part 画面中以 Analog 来选择前方防撞栏，再按下 L 和 R 键来移动浮标，这就可以令车牌偏向左或右，若是以下跑车则更可令车牌倾斜移动：(AE86、JZA80、R32、R33、Y33、CP9A、Z32、GF8、JZA80 等)

免费买车： 在买车选择车牌号码时，不要按左右选择，而只按 Y 键随机选择号码；每按 Y 制一次就会随机选一个号码给你，如果是 7 的话便按 Y 键确定，若不是 7 号则按 B 键取消，如是取得 7777 号作为车牌号码的话，便可免费买下这辆车。

GB 塞尔达传说 大地之章

八码系统金手指

0138A2C6	血现在值
0138A3C6	血最大值
0199A5C6	宝石 999 颗
0109A6C6	

01YYA9C6	拿到盾后变换盾等级
YY	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

0199AAC6	炸弹数量

01XXACC6	拿到武器后变换武器等级
XX	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

七码系统金手指

0C6A238	血现在值
0C6A238	血最大值
0C6A599	宝石 999 颗
0C6A609	

0C6A9YY	拿到盾后变换盾等级
YY	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

0C6ACXX	炸弹数量

0C6ACXX	拿到武器后变换武器等级
XX	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

GB 塞尔达传说 时空之果

八码系统金手指

0138AAC6	血现在值
0138A3BC6	血最大值
0199ADC6	宝石 999 颗
0109AEC6	

01YYAFC6	拿到盾后变换盾等级
YY	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

01XXB2C6	拿到武器后变换武器等级
XX	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

七码系统金手指

0C6AA38	血现在值
0C6AB38	血最大值
0C6AD99	宝石 999 颗
0C6AE09	

0C6AFYY	拿到盾后变换盾等级
YY	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

0C6B2XX	拿到武器后变换武器等级
XX	
01	L－1
02	L－2
03	L－3

DC ILLBLEED

021A3C84 0098967F	Infinite Max Cash
041A3CD4 00020001 4479C000	Max Infinite Adrenalin
021A3CE0 42480000	Perfect Heartbeat
011A3CDE 00000000	Never Bleed
041A3FA8 001C0001 09090909	Have All Items
011A3C90 00000063	Have 99 Traps Cleared
0102E276 00000009	Stop Timer
021A3CCC 4479C000	Max HP
021A3CD0 4479C000 00000009	Infinite HP
001A3FA8 00000009	Have Hassy
001A3FA9 00000009	Have Chinese Noodles
001A3FAA 00000009	Have Kaiseki
001A3FAB 00000009	Have Ampoule
001A3FAC 00000009	Have Injection
001A3FAD 00000009	Have Intravenous Drip
001A3FAE 00000009	Have Deep Breath
001A3FAF 00000009	Have Relaxation CD
001A3FB0 00000009	Have Nitroglycerine
001A3FB1 00000009	Have Erole Magazine
001A3FB2 00000009	Have Bandage
001A3FB3 00000009	Have Gauze Wrap
001A3FB4 00000009	Have Coagulant
001A3FB5 00000009	Have Beef
001A3FB6 00000009	Have Pork
001A3FB7 00000009	Have Chicken
001A3FB8 00000009	Have Hell Cake
001A3FB9 00000009	Have Amazon
001A3FBA 00000009	Have Gaboie
001A3FC3 00000009	Have Homerun Bat

Code	Description
001A3FC4 00000009	Have Shotgun
001A3FC5 00000009	Have Machine Gun
001A3FC6 00000009	Have Hatchet
001A3FC7 00000009	Have Horror Monitor
001A3FC8 00000009	Have Jimmy's Trophy
001A3FC9 00000009	Have Testimonial
001A3FCA 00000009	Have ID Card
001A3FCB 00000009	Have Memo
001A3FCC 00000009	Have Piece Of Wood
001A3FCD 00000009	Have Randy's Brain
001A3FCE 00000009	Have Wudolla
001A3FCF 00000009	Have Entrance Ticket
001A3FD0 00000009	Have Gasoline
001A3FD1 00000009	Have Potedon Chip
001A3FD2 00000009	Have Biobody
001A3FD3 00000009	Have Iron Heart
001A3FD4 00000009	Have Artificial Brain
001A3FD5 00000009	Have Artifical Plasma
001A3FD6 00000009	Have ER Discount Ticket
001A3FD7 00000009	Have Severed Head
001A3FD8 00000009	Have Sweet Strawberry
001A3FD9 00000009	Have Baked Cake
001A3FDA 00000009	Have Spades Card

Code	Description
001A3FDB 00000009	Have Club Card
001A3FDC 00000009	Have Heart Card
001A3FDD 00000009	Have Diamond Card
001A3FDE 00000009	Have Mary's Key
001A3FDF 00000009	Have Remote
001A3FE0 00000009	Have Baby Bottle
001A3FE1 00000009	Have Rusty Key
001A3FE2 00000009	Have Wrench
001A3FE3 00000009	Have Flame Thrower
001A3FE4 00000009	Have Gas Tank
001A3FE5 00000009	Have Mary Stick
001A3FE6 00000009	Have ID Card
001A3FE7 00000009	Have Code Number
001A3FE8 00000009	Have Calculator
001A3FE9 00000009	Have Sacrifice Mary
001A3FEA 00000009	Have Caution Bomb
001A3FEB 00000009	Have Protector
001A3FEC 00000009	Have Speed Ladder
001A3FED 00000009	Have Item Sensor
001A3FEE 00000009	Have Plaster
001A3FEF 00000009	Have SP Horror Monitor
001A3FF0 00000009	Have Child's Shoes
001A3FF1 00000009	Have Ribbon

Code	Description
001A3FF2 00000009	Have Rubber Snake
001A3FF8 00000009	Have Diary 1
001A3FF9 00000009	Have Diary 2
001A3FFA 00000009	Have Diary 3
001A3FFB 00000009	Have Diary 4
001A3FFC 00000009	Have Diary 5
001A3FFD 00000009	Have Diary 6
001A3FFE 00000009	Have Newspaper 1
001A3FFF 00000009	Have Newspaper 2
001A4000 00000009	Have Newspaper 3
001A4001 00000009	Have Newspaper 4
001A4002 00000009	Have Newspaper 1
001A4003 00000009	Have Newspaper 2
001A4004 00000009	Have Classified Ad
001A4005 00000009	Have Hunting Manual 1
001A4006 00000009	Have Hunting Manual 2
001A4007 00000009	Have India's Notes
001A4008 00000009	Have Newspaper
001A4009 00000009	Have Suicide Note
001A400A 00000009	Have Secret Note
001A400B 00000009	Have Green Flyer
001A400C 00000009	Have Red Memo
001A400D 00000009	Have Blue Memo

RPGツクール4

RPG工具4

圆你制作游戏的"野望"
发挥你天才的创造力!

PS 厂商:ASCII 类型:SLG
发售日:2000年12月7日

文:JIN KAZAMA　责编:麒麟

想不想自己制作一款中文RPG?想不想当一下游戏的主角?《RPG工具4》来圆你的梦!(←广告词)

《RPG工具4》已经发售有一阵子了,不知大家玩了没有?没玩过的话那可真是太残念啦!因为享受不到诸如:发挥自己的想象、以自己为主人公、编辑只属于你自己的情节等等一系列的乐趣啦!

但是,チャンスは今た!下文详述了游戏的系统和笔者的经验,带着疑问和残念的玩家一定要看仔细啊!(由于《RPG工具4》的指令非常之多,所以笔者在介绍指令时在前面加上了数字或英文,使大家能够看得清楚一些,它们的顺序依次为:第一、一、1、①、a、Ⅰ。

该游戏的系统分为两部分:系统资料(システムデータ)和剧情资料(シナリオデータ)。其中系统资料又分下述几种:

第一:魔法

众所周知,魔法是绝大部分RPG中的重要元素,《RPG工具4》中也就当然不能没有啦!魔法的种类共分3种:一、普通魔法;二、召唤魔法;三、复合魔法。

●普通魔法的编辑方法是:

1、为该魔法起一个顺耳的名字,比如地狱之火、龙卷风、天使之羽。

2、再设定一下该魔法的效果,效果多种多样,比如瞬间移动魔法(テレポート)可以在各村庄、城市之间移动,脱出魔法(エスケープ)可以脱出迷宫,变身魔法可以使术者变成任何一种怪物,其它的还有攻击、回复、解除异常状态的效果等等。

3、大家还要设定一下消费数值,若是在初期编辑阶段就都设定为0或1吧!

●当把这些必备的项目设定好之后,就可以进行个别设定,之中共分12项:

①&②、魔法威力;

③、该魔法的属性;

④、该魔法效果的范围,之中包括一个敌人,全体敌人和一种敌人;

⑤、该魔法的咏唱时间;

⑥&⑦、对哪些魔法反弹或无效;

⑧、改变术者的属性;

⑨、即死魔法的即死等级;

⑩、变身魔法所变成的怪物;

⑾、是否为我方可以使用的魔法;

⑿、该魔法的图象,其中又分动画(アニメーション)和CG(ムービー)。

魔法的画面给游戏者以最直观的感受,所以它是编辑魔法时的重点,编辑动画魔法时要对以下3项进行设定,它们是:



a、表示的物体。

b、该物体的动作。

c机能。

●设定表示物体时,大家可以选择:

Ⅰ、该物体的大小;

Ⅱ、效果,其中包括没有效果、淡入(フェードイン)(フェードアウト)、闪烁、炸裂以及残象效果;

Ⅲ、转动,可以设定该物体向上、下、左、右几个方向转动;

Ⅳ、该物体的动像;

Ⅴ、颜色;

Ⅵ是否半透明。

●设定表示物体的动作时,大家可以选择:

Ⅰ、该物体的队列;

Ⅱ、该物体的终始点位置,比如说主人公对敌人使用了一个魔法,那么始点位置就是术者,终点位置就是对象,当然,还有许多起始点位置可供选择;

Ⅲ、效果,包括该物体上下晃动、旋转、由画面外向画面里旋转以及由画面里向画面外旋转;

Ⅳ、该物体在这一部骤的持续时间;

Ⅴ、该物体的个数;

Ⅵ、该魔法在此部骤的效果音。

●机能的作用也比较大,它包括:

Ⅰ、连续播放,因为魔法的动画最多可分为10部分(FRAME1~10,用L1和R1左右切换),所以连续播放必不可少;

Ⅱ、读取已给的样本魔法;

Ⅲ、选择背景。

魔法编辑中的CG可以说是一大改进,制作起来简单,看起来又华丽,使人能稍微感觉到像是在玩32位机。(笑,因为笔者曾玩过PS版的《RPG工具3》,那画面!简直与SFC上的GAME毫无二致!)它的编辑方法是:

Ⅰ、选择CG;

Ⅱ、试看;

Ⅲ、改变终、始点颜色;

Ⅳ、保存该魔法的名字。

召唤魔法与普通魔法相同,但是召唤兽的名字应该和召唤的技名区别开来,例如:召唤兽的名字——伊弗利特,召唤的技名——灼热波动拳。

复合魔法就是将你所编辑的普通魔法合为一种,其中可以包含1~3种魔法。比如说某一个复合魔法同时具备解除异常状态、回复HP和复活三种效果。

好了,魔法的编辑方法讲完了,大家是不是感到很麻烦?是的,笔者也有所体会,但是大丈夫绝对不会轻言放弃,况且熟能生巧,几次之后,你就会如鱼得水,天马行空,编出令人眼花缭乱、天花乱坠的魔法。

第二:必杀技

必杀技与普通魔法的编辑方法相同,无需再讲,但是大家要注意魔法和必杀技应各有各自的特色,让游戏者感觉到新奇。

第三:道具

●道具编辑中包括:

一、该道具的名字;

二、类型;

三、个别设定;

四、买价;

五、是否可以卖出;

六、卖价;

七、能否舍弃;

八、是否隐藏该道具的性能;



九、该道具在道具栏中的画像;

十、对道具付以简短说明。

下文将对个别设定一项进行详细介绍。

●当大家选定了该道具的类型之后,进入个别设定菜单,以武器为例,该菜单包括:

1、武器的种类;

2、该武器的攻击力;

3、该武器的攻击次数;

4、该武器的攻击范围;

5、攻击后是否追加魔法;

6、上述追加魔法的发动率;

7、战斗中该武器的画像,该画像与武器种类相对应,空手时没有此选项;

8、战斗中该武器的刀光;

9、能够装备该武器的主人公;

10、能够装备该武器的职业;

11、该武器有没有咀咒效果,包括:

①没有咀咒效果;

②装备后无法卸下;

③在战斗中随机发生状态变化;

④走路时减少HP值;

⑤减少装备者的能力值;

12、该武器的属性。

至于其它类型的道具,与武器大致相同,但是有一个破损设定的问题,破损设定包括不会坏,一定机率损坏和使用几次后损坏,大家千万不要忘记设定此项,否则……

第四:职业

在你所编辑的RPG中,既可以使用职业系统,也可以不使用职业系统。它包括:

一、职业的名称;

二、转职时所增加的能力值;

三、该职业的辅助属性;

四、该职业所能习得的特技;

五、该职业所能习得的魔法;

六、该职业所能习得的必杀技;

七、转职条件。

职业共分10级,在每级里都可以习得相应的特技、魔法以及必杀技,特技中又包括该职业固有的特性和战斗中的特殊指令(见表1)。

●转职条件相对来讲比较复杂,它包括:

1、哪些主人公能够转成该职业;

2、转职时必要的能力值;

3、是否使用开关;

4、是否需要道具;

5、是否要求特定数值；

6、对转职前一个职业的要求。

在这里大家如果有不明白的地方请参照后文。

第五：主人公

主人公就是你所要编辑的故事主角，最多15人。主人公编辑包括：

一、主人公的姓名；

二、主人公初期的职业；

三、主人公的能力值(以后随等级增长倍增)；

四、主人公的强、弱属性；



五、习得魔法的级别；

六、习得必杀技的级别；

七、主人公初期级别；

八、主人公初期装备；

九、战斗时的设定；

十、主人公画像，包括移动时的画像和头部的肖像。

在此，还需要多费一下口舌的就是第九项的战斗时的设定(因为很复杂嘛!)。它包括：

1、BT的初期值，所谓BT就是决定战斗中行动顺序的一种方式(←笔者胡乱下的定义)，举个例子，就像《最终幻想8》里的时间回合制一样。BT初期值可以选择随机或者是固定的百分率；

2、主人公对魔法的判定机率，比如说有多少机率中毒，有多少机率即死啦，等等，机率的范围可以在0%～100%之间选择；

3、魔法攻击对主人公的伤害百分率；

4、必杀技对该主人公的伤害百分率；

5、擅长使用的手，可以选择右手、左手和双手，选择右手和左手时，另外一支手不能装备武器(拥有某些职业特性时除外)；

6、战斗后是否反复摆出胜利姿势。

第六：主人公队伍

主人公队伍包括：一、登录初期在队的主人公；二、登录主人公初期所拥有的道具；三、在移动时是表示全体成员还是表示主角一个人；四、在死亡时是否复活；五、主人公使用必杀技时是消费HP值还是消费AP值；六、怪物使用必杀技时是消费HP值还是消费AP值。

第七：怪物

怪物的编辑方法与主人公的编辑方法大致相同，但是前者中的四、战斗设定和五、宝箱设定是后者所没有的，在此简单叙述一下。战斗设定中包括：

1、BT初期百分率；



2、怪物的高度；

3、怪物的反击机率；

4、攻击类型，之中又包括：

①直接攻击系；

②行动系；

③魔法系；

④必杀技系。

选定了攻击类型之后，千万别忘记要调整一下相应的使用机率啊!

5、该怪物对魔法的判定机率；

6、该怪物对魔法攻击的判定百分率；

7、该怪物对必杀技的判定百分率。在宝箱设定之中，分为第一个可得到的道具，第二个可得到的道具以及偷盗所得的道具，并且应该设定相应的机率，当然是越珍贵的道具获得的机率越低啦!

第八：怪物编队

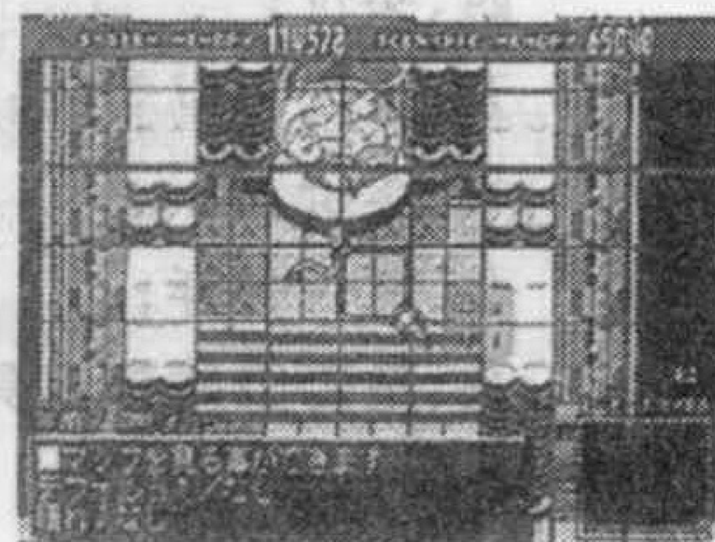
刚刚编完的怪物，总不能都一个个出来吧!怪物编队可以按照怪物的大小(S、M、L、LL)将其编为一组，每组可选择最多四个怪物。S和M的怪物占一格位置，L的怪物占两格位置，LL的怪物占四格位置。当你认为满意之后，可以选择测试战斗(テストバトル)，来检测一下敌人的强度。

第九：地图

地图会给游戏者留下深刻的印象，所以说它的好与坏是至关重要的!地图可分为三种：区域地图(ダンジョンマップ)、给定地图(デフォルトマップ)和世界地图(フィールドマップ)。

在制作区域地图时，首先应选择地图部件的种类，选定后进入制作画面，(各键功能请参照表2)想必大家都玩过拼图吧!那就在这儿再“拼”一遍地图吧!但是每一个部件都有各自的属性：□为可以行走，×为底背景，※为当主人公走上去时会表示阴影，如果大家发现自己的“拼图”，本来应该能够行走，但却像撞了墙似的寸步难行，那么绝对是在属性上出了问题，因为即使一块草地，也有好几种属性呢!费了半天劲儿，终于把没有Bug的地图完成啦!最后要做的就是进入主菜单，设定一下地图的名字、音乐、天气气候以及背景。

给定地图是一项比较好的设计，它既可以节省玩家的时间，又可以节约大量的容量(自己设计的地图即使只有8×8的极小范





围，也需要600左右容量，而给定地图不论多大，只需32!)，还富有美感(专业人员嘛!)。但是缺点也不少，不能在上面瞎涂乱改，地图有较大局限性，发挥不出玩家的想像力和创造力。在此，笔者给大家的建议是：本着节约的原则，有选择的使用。

世界地图起到了连接各个区域的作用，制作方法与区域地图的制作方法相同。

第十：怪物配置

配置怪物的方法共有两种，一种是以地图为单位进行配置，另一种是在地图上分区进行配置。比较来说，后一种比前一种要复杂一些，但是如果想把游戏做好，那么选择后一种吧!

以地图为单位进行配置时，需要设定如下项目：

1、战斗发生的步数；

2、对战斗发生步数的随机修正值；

3、分配怪物队伍出现的百分率；

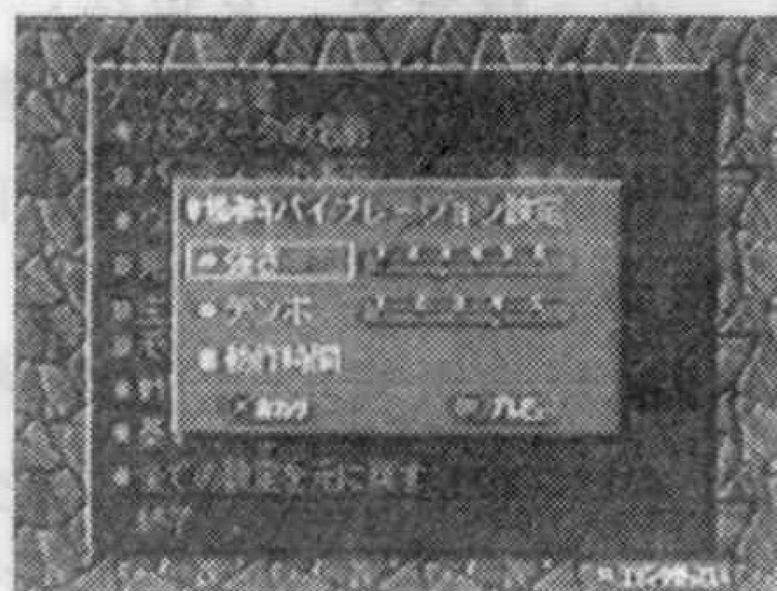
4、音乐和效果音，包括战斗中、胜利后和全灭时的音乐以及遇敌的效果音；

5、战斗时的背景；

6、战斗时使用魔法是否黑背景。

以区域为单位进行配置时，首先应该划出一片区域，然后再设定一下上述项目。比如说在水边的区域会出现青蛙，选择一个有河流的背景，这些都是在分区配置敌人时应该注意到的。

第十一：标题



标题设定包括：

一、主标题；

二、副标题；

三、背景；

四、音乐。

●**制作主标题的方法是：**

1、输入主标题名，只能选择英文；

2、选择文字的种类；

3、选择文字的颜色；

4、选择主标题的位置；

5、选择主标题的表示效果，包括：

①不使用效果；

②淡入；

③由上开始翻出；

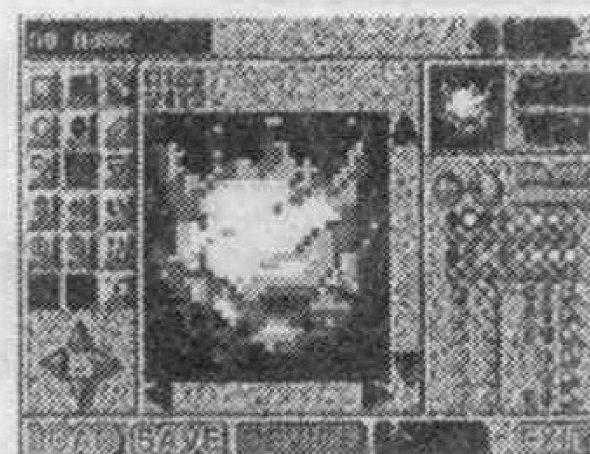
④从上开始；

⑤从右开始；

⑥左右交差开始；

⑦由画面里开始；

⑧由画面外开始。



做完主标题之后，别忘了还有一个副标题，它的制作方法和主标题的制作方法相同，不过副标题可以选择日文或中文。然后选择一个亮丽的背景，在此笔者向大家推荐48空中和50宇宙，因为这两个背景十分有魄力!再选择一个气势洪大的开场音乐，好啦，完成啦!不知大家对自己设计的开场是否满意呢?

第十二：系统环境设定

乱七八糟的东西全在这里，包括：

一、系统项目名；

二、制作人员名，在这里可以将对制作这款游戏有贡献的人写进来，而且还可以在结尾字幕中显示哦!

三、开始时使用的剧情名；

四、更改能力值的名称，比如将レベル改为等级；

五、特殊指令名(见表1)；

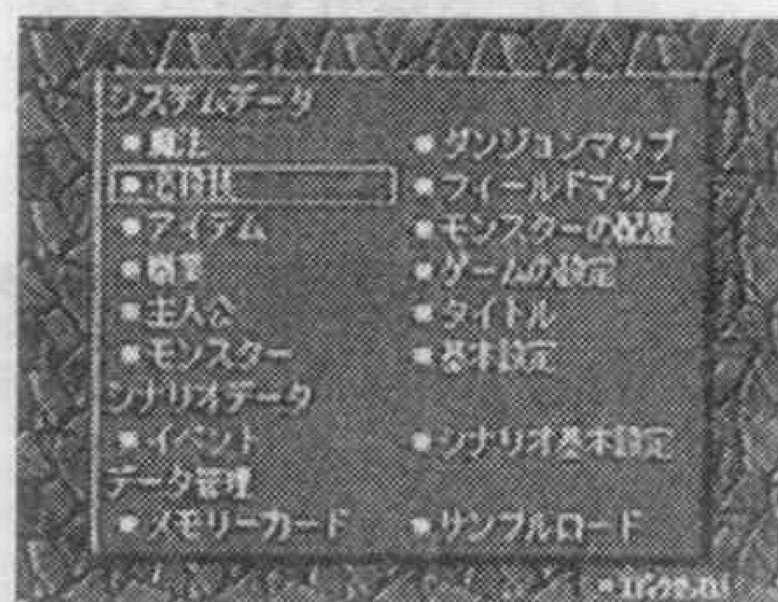
六、系统密码，笔者在玩《RPG工具3》时曾想，如果把游戏编好之后，游戏者自己把等级修改了怎么办?99级吗?在这一集里就好啦!想改?没门儿!大家可以设计一个只有自己才知道的密码，但是千万要记住它啊!不然的话……密码为1至8位，除○和╳之外的12个按键。再次重申，千万别忘记这个密码啊!

七、窗口设定，包括：

1、设定对话框背景颜色；

2、设定话框色；

3、设定表示名字时的颜色；



八、战斗时振动设定，包括：

1、设定振动强度；

2、设定振动频率；

3、设定振动时间；

九、基本效果音，其中可以设定撞墙、对白以及升级时的效果音；

十、删除全部系统资料，你记录了吗?没有?那可千万别选这个!

系统的第二大部分就是剧情资料，它分为事件资料和剧情环境设定，如果说系统资料是人的肉体和骨架，那么剧情资料就是人的灵魂!

第一：事件资料

事件资料分为：

一、通常事件；

二、宝箱事件；

三、移动事件；

四、主人公队伍初期位置；

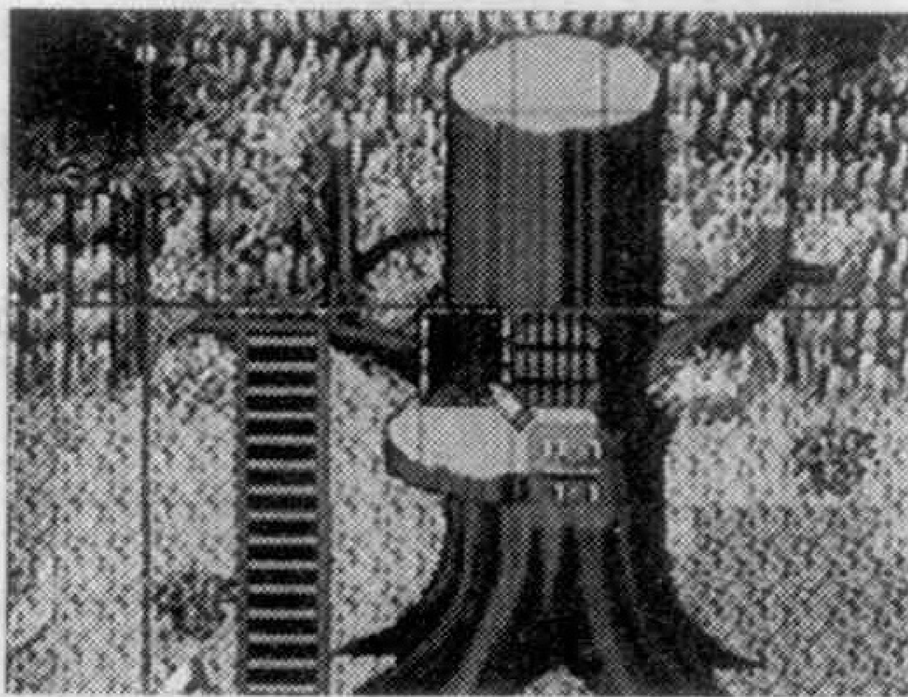
五、初期设定事件。

后文着重介绍通常事件的编辑方法，对其它事件的编辑方法只做简述。

●**通常事件的编辑方法是：**

首先，选定地图上的某一位置，进入通常事件编辑画面，这里大家需要了解的是在一个位置上最多可以编辑 30 页（ページ）事件，第一页的事件是无条件实行的，其余各页的事件是需要满足设定条件才会实行的。

其次，给该事件起一个名称，起与不起都无所谓。再次，设计一下这个事件的模样，是人？是物？以及该事件的移动方法和移动速度，是物的话还可以选择能否被推动。它包括：



1、不移动；

2、随机移动；

3、左右来回移动；

4、上下来回移动；

5、靠近主人公；

6、逃离主人公；

7、在原地踏步；

8、在原地闪烁；

9、按照指定的路线移动。

最后，设定一下此事件的开始条件，包括：

1、不会开始；

2、调查开始；

3、马上开始；

4、同其它事件接触之后开始；

5、与主人公接触后开始；

6、使用道具后开始；

7、满足特定数值开始；

8、由开关控制是否开始，也别忘记引发事件开始的接触方向。

至此准备工作就完成啦！笔者将在下文中对事件命令（コマンド）进行超级详细的介绍。

最最后，就是编辑控制情节进行的事件命令，它比之前的种种编辑都要复杂，既不直观，又不易操作。笔者认为这也是广大玩家对此款游戏望而却步的一个主要原因。事件命令共分 42 个子命令：

1、道白。它包括：

①对话；

②在主人公头顶冒出的小字幕，它主要用于表达主人公的各种感情，也可以叙述简短的句子；

③在该事件头顶冒出的小字幕；

④卷轴字幕，主要用于在开头和结尾处叙述情节；

⑤固定字幕，它的字幕框位置在中央，可以用来表示区别于对话的一些字幕。

那么如何编辑对话呢？请大家按照下述顺序进行编辑：

a. 写好该事件或主人公的对话；

b. 如果说话人是主人公的话，那么在此可以选择是哪一个主人公；

c. 设定一下该字幕的表示位置；

d. 选择该字幕是否有字幕框；

e. 选择该字幕的背景；

f. 选择是否有说话人的面孔；

g. 选择说话人面孔的位置；

h. 选择是否显示说话人的名字；

i. 设定一下切换对话时是手动还是自动；

j. 选择是否需要暗号；

k. 如果选择使用暗号的话，那么在解除暗号的条件一项中，就可以选择开关、道具、职业和特定数值其中之一做为解除条件。编辑完之后，大家可以测试（△テストプレイ）一下，看看是否出了什么差错，以便及时改正。

2、**移动往其它场所**。首先选择向哪一个地图移动，其次选择移动到该地图的具体位置，最后，再选择一下移动时的效果，其中包括：渐渐变暗的黑屏，渐渐变亮的白屏，画面弯曲泻下的黑屏和画面弯曲泻下的白屏。

3、**实行其他事件**。这一个子命令只能选择该地图上的其它事件。

4、**二选分支**。它包括：

①是与不是的分支，它是最简单的二选分支；

②两个道白的分支，道白的内容可以自己编辑，比较常用；

③机率分支；

④战斗后胜利与败北的分支；

⑤由特定数值确定的分支；

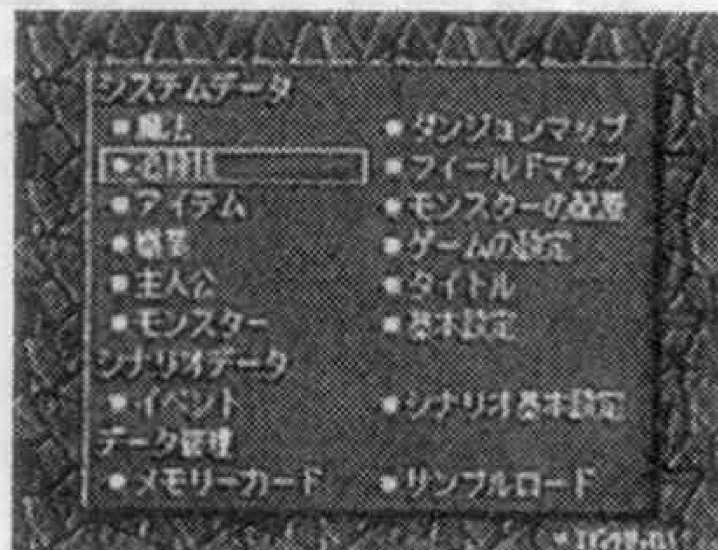
⑥由 counter 确定的分支。

5、**多选分支**。与二选分支相同，最多可以选择 5 个分支。

6、**插入分支**。与多选分支相同，但它多用于非对话中的分支选择。

7、**开关**。开关是连系情节最常用的方法，其中可以选择几至几的开关打开或关闭，并可付以简短的说明。

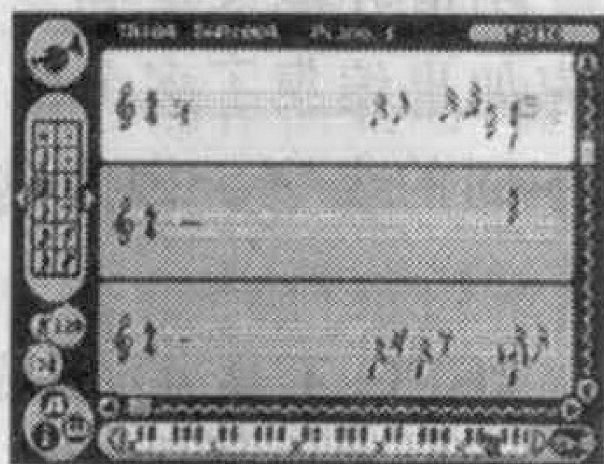
8、**特定数值**。它同样是引发



情节的一种方法，但使用起来较开关要复杂，其操作方法是选定某一个初期数值，通过加、减或代入的方式与另一个数值进行运算，从而得到一个新的数值。

9、**时间停止**。其中包括该停止命令对全部对象有效、对主人公队伍有效或对除主人公队伍之外的对象有效，以及停止的时间。

10、**音乐**。这条命令可以更改游戏进行中的音乐，其中包括：



①更改之后的音乐，

②音量的大小，

③音乐的速度，

④重音的大小，

⑤是逐渐变更还是马上变更该音乐。

11、**效果音**。其中可以对效果音的种类，速度和重音进行设定。

12、**商店、旅店**。是商店的话需要对商品进行登录，是旅店的话就需要设定一下住宿费。

13、**所持品增减**。其中包括道具(或金钱)的增加(或减少)。

14、**画面特殊效果**。其中包括：

①画面位置移动；

②画面位置复原；

③画面闪光；

④画面摇晃；

⑤画面颜色变化，其中可以选择变化后的颜色，变化的速度，以及地图、事件、主人公队伍是否变色；

⑥画面颜色复原；

⑦画面弯曲效果；

⑧画面干扰效果；

⑨画面宽银幕效果；

⑩宽银幕效果解除。

15、**追加职业**。可以选择哪一个主人公追加哪一种职业。

16、**强制改变职业**。它包括：

①强制某个主人公变更为其它职业；

②强制某个主人公不能改变职业；

③使某个主人公可以改变职业。

17、**改变主人公能力值**。在此除了可以设定主人公能力值的增减之外，还可以设定主人公习得魔法、必杀技以及解除主人公的装备。

18、**改变主人公的姓名**。

19、**主人公队伍的构成**。它包括：

①把编外主人公加入队伍；

②把编内的成员从队伍中解除；

③重新编成队伍；

④把队伍中的某个成员放在第一位。

20、**主人公队伍的表示方法**。它包括：

①队伍消失；

②队伍半透明；

③将全部成员都表示出来；

④队伍恢复原状；

⑤队伍闪烁，以及闪烁的时间长短；

⑥改变主人公的移动时画像；

⑦改变主人公的肖像。

21、**改变主人公的状态**。在此除了可以改变主人公的状态之外，还可以设定习得(或忘记)魔法(或必杀技)。

22、**主人公队伍移动**。其中包括：

①改变主人公朝向的方向；

②队伍移动，其中又包括：

a. 移动的步数，

b. 移动的方向，

c. 是否要跑动，

d. 是否不改变朝向移动，

e. 是否不踏步移动；

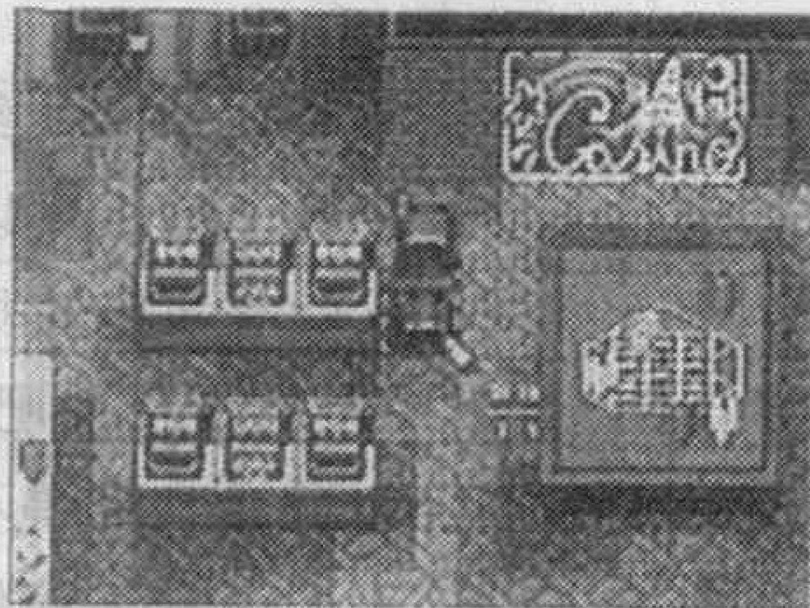
③移动到指定的位置；

④队伍集合，此命令只对表示全部成员的主人公队伍有效。

23、**该事件的状态**。它与20、主人公队伍的表示方法和22、主人公队伍移动相同。

24、**改变游戏系统**。在此可以改变是否可以使用魔法、是否遇敌等系统方面的设定。

25、**特殊效果**。其中包括：



①特效的种类；

②该特效的起点位置；

③该特效的终点位置；

④该特效的效果音。

26、**改变天气气候**。

27、**改变背景**。

28、**登录瞬间移动的位置**。如果大家编辑了瞬间移动魔法，那么必须将移动到的位置登录在此，并且最好将这条子命令编辑于初期设定事件之中。

29、**删除瞬间移动位置**。

30、**瞬间移动的状态**。其中包括在此处禁止使用瞬间移动魔法和解除对此处瞬间移动魔法的禁止。

31、**登录脱出魔法所到位置**。其中包括登录逃离到的位置和删除上述位置。注意，该位置只能登录一个，因此大家应该将它编辑在迷宫的初期设定事件之中，当游戏者进入迷宫时登录该位置，出去时删除该位置。

32、**搭乘的移动工具**。其中包括：



①搭乘时的音乐；

②移动工具的类型；

③移动工具在移动时的图像；

④移动速度。

33、**强制和怪物发生战斗**。其中包括：

①选择怪物队伍；

②设定对该战斗终止的条件；

③设定战斗时对话的发生条件；

④登录对话；

⑤设定战斗时的背景以及战斗时，战斗终了时和全灭时的音乐。

34、**开始计时**。主要用于设计迷你游戏和限时脱出。

35、**计时停止**。

36、**密码**。该密码的输入范围只限于日文平、片假名和阿拉伯数字，并且最多不能超过4位。

37、**表示标题**。

38、**表示结局**。它包括：是否改变音乐，改变为哪一种音乐和是否可以继续游戏。注意，结尾字幕中的前4项是由玩家在系统环境设定的制作小组一项中设定的。

39、**转往下一个剧本**。就是说可以在同一个系统资料上进行多个故事或者一个需要多个剧本的故事（2CD?），在此一定要写清楚下一个剧本的名称。

40、**设置记忆点**。

41、**振动**。

42、**速拍**。可以拍摄令人激动的最后一刻，用于结局画面中的背景使用。在速拍时可以选择有无效果音以及是否闪光。

还有一点需要向大家介绍一下，那就是在进入普通事件编辑画面时，除了第1页以外，其余页数的最下方都有一个大框框，这就是实行该页的条件，我想大家看了前边的介绍后，不用讲也能明白吧！

宝箱事件与普通事件差不多，它简化了一些步骤，编辑起来省劲多了。至于在事件命令方面，最好按照如下顺序编辑命令：

1、效果音（推荐45、道具）；

2、所持品增减；

3、字幕（××得到了××。）。

移动事件与普通事件中的2（移动往其它场所）相同，而且使用移动事件能够节约容量，但是大家如果要在一个地方同时编辑情节和移动事件，那么这个光荣的工作还得交给普通事件。

主人公队伍的初期位置是主人公一开始出现在的位置，注意初期位置只能有1个！

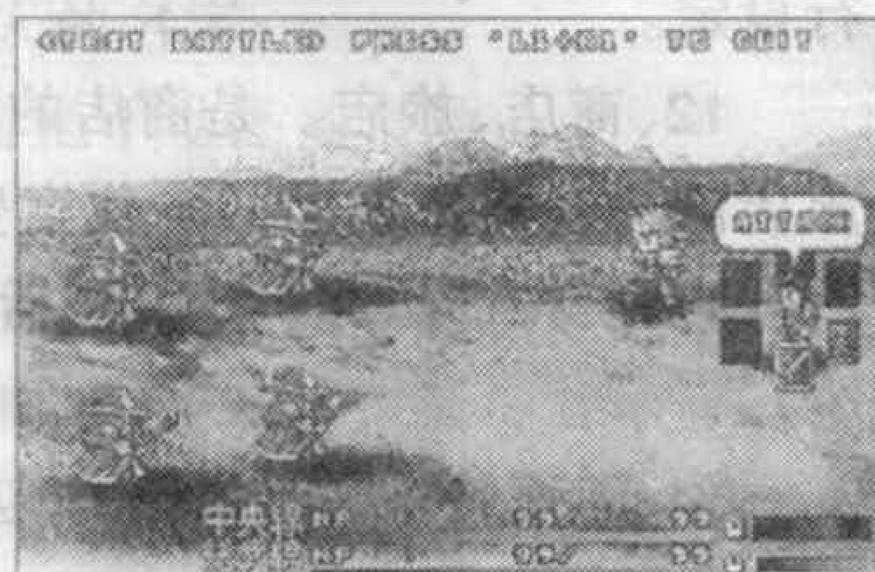
初期设定事件就是满足条件要求，当游戏者进入有该事件的地图时，就会第一时间发生的事件。虽然它只能选择设定类型的事件，但是可以用3（实行其他事件）的方式把初期情节连系起来。

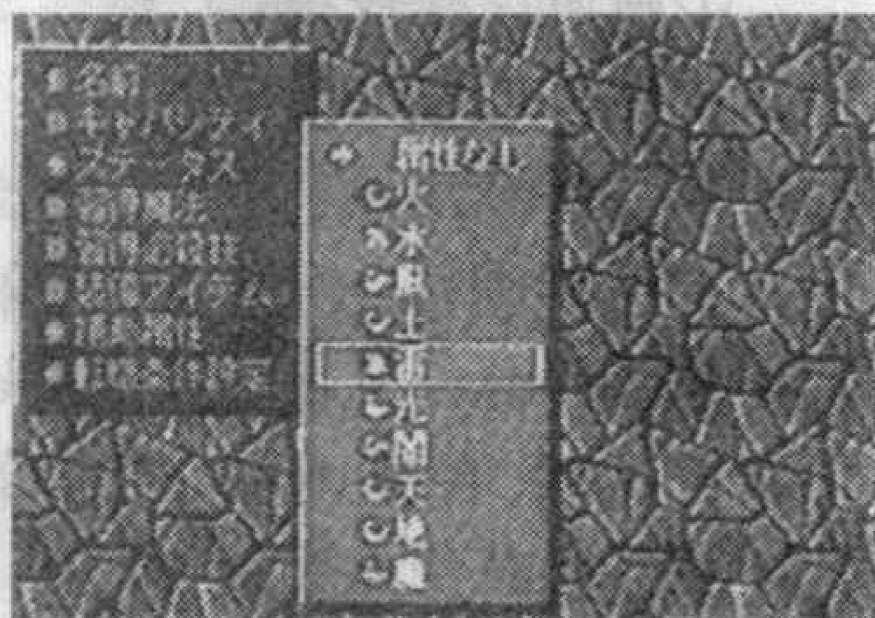
第二：剧情环境设定

剧情环境设定和系统环境设定相同。应当注意的是，大家如果编集了多个剧本，那么一定要为每一个剧本取一个不同的名字，因为这个名字是关系到读取哪一个剧本的。

《RPG工具4》的编辑系统已经为大家介绍完了，下面谈一谈笔者的编辑经验。

一说起编剧情，笔者也感到十分头痛，因为你面对的是一大堆命令，命令中还有子命令，子命令中还有子子命令……但是当使用了几次之后，觉得它并不算太难，而且笔者还总结出了一些多、快、好、省的经验（旁白：简直就是自吹自擂吗！他的脸皮可够……"当！（钝器撞击头盖骨的声音）"在本文一开始时，笔者提到可用《RPG工具4》编出一款中文RPG，注意，不是全中文RPG，嗯……百分之九十九中文RPG吧！这时那些目不识あ的玩家来说，真的好像天文夜谭，但是相信我！看着我的眼睛！绝对可以的！只要你有充足的信心和坚定的毅力！





编辑时大家应准备好纸、笔、详解日汉词典、汉语词典以及两枚空白记忆卡。说起两枚记忆卡，笔者不由又想起了那段辛酸的往事；在笔者刚开始玩了90小时左右的时候，不知是由于天灾还是人祸，剧情部分的记忆突然损坏了！那可是近30000容量的剧情资料啊！……（沉默五分钟之后）"血"的教训就摆在眼前，所以大家一定使用"双层保险"！还有为了避免使故事一盘散沙，大家应该先想好故事梗概，并记录在纸上、以免忘记。

大家是否认为编辑中文对白很麻烦？如果这样的话，那么大家请参照笔者下面所介绍的方法。日文中的汉字是由日文词素构成的，为了查找日文词典的方便，大家最好熟识，五十音（不会吗?背一下，很简单的！）。有一点日文功底的玩家可以根据该字的中文读音寻找读音大致相同的日文，当然，知道这个字的日文读法就再好不过啦！如果某一汉字的一种日文读法在《RPG工具4》的字库中查不到，那就换另一种读法试试。还有，日文的汉字一部分和中文简体字写法相同，另一部分和中文繁体字相同。（还有极小

一部分的日本自造字。）当大家难以确定该汉字的写法时，那么查一下汉语词典，看看该字的中文繁体的写法，然后再查阅日汉词典。比较常用的字的日文拼法应熟记于心，或者编辑在道具名称中，如果是后者的话，就可以通过字库中登录一项直接使用，十分方便，在此，笔者也为大家选择了一些常用字(表了)。怎么样?这样一来，简单多了吧！中文 RPG 决不是梦！话说两头，说完甜的，给大家讲点苦的听听，在日文的汉字中，没有“你”、“什”、“么”、“怎”以及绝大部分感叹词。(这就是百分之一，真够惨的！)笔者的作法是用“替”代替“什”，用日文的“ム”代替“么”，用“昨”代替“怎”，感叹词一律使用拼音，如图“Ma”代替“吗”，至于“你”可以替找成“Ni”、“You”、“すまえ”、“拟”等等，不过笔者觉得“Ni”直观一些。而哪些其它没有的汉字，就找和它意思相同的字来代替吧！

另外，如果编辑由开关控制的事件的话，那么最好把空白事件放在第 1 页上，需要时把控制实行该页上其它事件的条件的开关关闭，该人或物的情节就会消失，也就是无条件的实行了第 1 页的事件，这是一种节约容量的编辑技巧。如果大家还不太明白的话，大家可以参照一下以给的样本(サンプルロード)。

经过几百小时的努力，梦幻中的 RPG 终于完成了，那时你的成就感绝对是无与伦比的！丰硕的果实！美好的前途！同时在向你招手，走进 RPG 工具的世界吧！(醒来的旁白：不要听信他的谗言，你们还是小小的种子，还处在起点，我就是听了他的话才迈向这个无底深渊的，千万不要……“当”一声之后，醒来的旁白再次倒下了。)

最后，祝大家编出一个属于自己的，美丽的 RPG。

〈表一〉

特殊指令名	该项指令的具体作用
盗す	偷盗，没有攻击力
ガード	防御
溜め	在下一回合的攻击力为 2 倍
セルフリカバー	恢复自己的 HP 以及异常状态
ランナウェイ	逃跑
ぶんどる	以攻击力的 1/2 作出偷盗攻击。
吸収	吸取敌人的 MP 值
微収	吸取敌人的 HP 和 MP 值。
钱投げ	扔出金钱攻击敌人。
全体攻击	以攻击力平均值向全体敌人攻击。
ゲット＆リリース	捕捉怪物后，可以放出该怪物向敌人攻击。
乱舞攻击	向一个敌人做出四次攻击。
调查	调查敌人的 HP 值及 MP 值
见破る	调查敌人的强、弱属性
治愈	一定相率解除自己的异常状态
苏生	使队伍中死亡的成员复活。
一回体み	使敌人停止一回合的行动。
ものまれ	模仿上一回合我方人员的行动。
敌の魔法	使用敌人的魔法。
连续魔法	可以连续使用两次魔法。
居合拔走	当装备剑时可以使出全力一击。

〈表二〉

手柄的按键	该键的功能
□	删除，按○键可以确定删除范围的大小。
△	复制某一范围内的全部景物。
○	决定。
×	退出
L1	是否将屏幕打格
R1	复制某一格上的景物
L2	表示部件的属性
R2	选择涂层，包括 1、2、1：2 和 2：1,
select	选择部件
start	调出主菜单

〈表三〉

中文	日文
我、和	れ
他	た
谁	たれ
家	いえ
走	はし
说	せつ
对、大	たい
给	たま
要	よう
没、有	もつ
来	らい
去	きよ
小、子、个、后	こ
前	まえ
东	とう
南	みな
西	せい
北	きた
左、再	せ
右	みき
上	うえ
中、长	なか
下	した
在	ある
不	ふ
是	し
好	よい
了	りよ
一	いら
这	はう
那	な
的	てき
出	てる
完	かん
与	と
之	の

游戏点评

GAME BAR

~新作、名作、怀旧作全部收录~

—殿堂游戏推荐—

游戏:街头涂鸦　　推荐人:风林

包揽数项大奖的动作游戏，绝对是近年来动作游戏中的极品。本游戏充分发挥了DC的硬件性能，利用全多边形来表现画面中的一切。这部游戏不仅是画面极度美丽，音乐也是令人热血到了极点。游戏中的人物描绘的既夸张又搞笑，典型的美国风格，难怪在欧美大受欢迎呢。

许多玩过的玩家都感觉本作略有难度，经风林20小时的测试，总结出——比“骨头先生”要简单一些。不过在某些关卡中会有令人欲哭的困难出现，挑战度高!



画面:9
音乐:10
难度:8.5
情节:8
操作:9
推荐度:10

2000年7月7日 — 发售日

最终幻想Ⅸ — 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ — 外文原名

 — 游戏图片

机种:PS　厂商:SQUARE
类型:RPG　对应:震动柄、PDA — 其他咨讯

评分规则

游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为10分。



2000年12月14日

桑巴阿明哥2000

サンバDEアミーゴ ver.2000



机种:DC　厂商:SONICTEAM
类型:音乐ACT　对应:沙锤

黄金莱因

在音乐上面，本作有很高的水准，能让玩家一进入游戏中，就有很浓的“森巴”感觉。不过跟在街机上玩比较，娱乐性还是差了点。因为在街机可以利用沙槌来游戏，到了家用主机上，若没有买入专用沙槌的话，就感觉差了好多……

34

7	9	6	6	6

WP

从游戏中身高设定就可以知道，本片需要自己动作的配合，才能玩得尽兴。如果只用手柄玩的话，进入游戏中就会手忙脚乱，因为用大大的手柄来按键，总会感到很笨拙。

31

7	8	6	5	5

SPIKE

“阿明哥”又推出新版本了，与上一作不同的地方便是这一次加入了新动作，感觉上更加的刺激。而且也加了不少的新音乐，比上一作更加的有趣。游戏中有挑战模式可以选择，但要求的过关条件可不低，有的甚至要求miss才有办法过关，似乎太困难了点!

41

8	9	7	9	8

2000年12月21日

月华剑士~幕末浪漫第二幕

月华剑士 幕末浪漫第二幕



机种:DC　厂商:SNK
类型:FTG　对应:震动

黄金莱因

对于喜爱格斗游戏的玩家来说，这并不是一款相当复杂的游戏，没有繁杂的指令输入，所以玩起来比较容易上手，但是也因此招式似乎并不是相当的多。以目前的水准，读取的速度有点慢，感觉上应该可以在这方面有所加强，不过移植的已经算是不错了。

33

7	7	6	5	8

WP

除了NEO GEO主机之外，只有DC才玩得到的“月华剑士2”，是一款高难度、极为传统的2D格斗游戏。只推荐喜爱格斗游戏的玩家购买。移植度可说是100%，连即死连续技也移植过来了……另外新的花牌小游戏也非常有趣喔!!建议SNK或是格斗迷收藏。

38

7	8	7	8	8

SPIKE

在角色的绘制上，可清楚看见锯齿状的线条，角色的动作张数也并不流畅，使用必杀时还会有明显偷格的现象。而且对于玩D盘的玩家来说，这部游戏可以说是DC的杀手，频繁读碟噪音巨大，有意玩的朋友还是去街机厅好了。

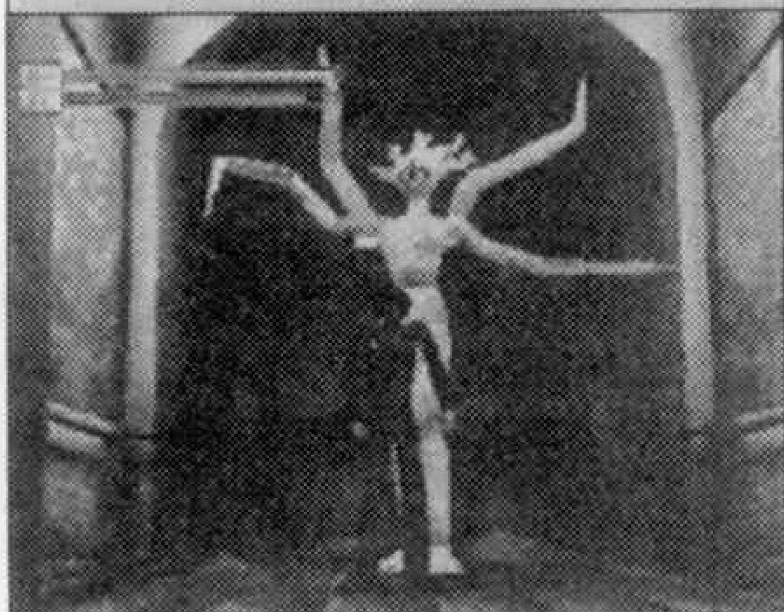
26

5	6	5	5	5

2000年4月13日

恶魔人

デビルマソ



机种:PS　厂商:BANDAI

类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

于整个游戏进行中,可令人感觉到原作的气氛。音乐非常地具有原作的味道,而音效也够水准,但操作性非常差,画像的素质也极为粗糙。游戏整体的平衡度不大理想,过了第一话之后,虽然好不容易变身了,但个个敌人却强得不像话。

29

5	8	7	4	5

WP

虽然我对于AVG的游戏非常喜爱,但是这款游戏则令人感觉枯燥了点,一开始就只能逃,如果玩家期待着主角变身成为恶魔人,则只有慢慢的等待了!游戏中刚开始的大蜘蛛还真是很“酷”呢。另外,此作可是永井豪的名作呢!

31

6	8	5	6	6

SPIKE

现在的AVG游戏的操作方式都跟“BIO”大同小异,而本作可说是完全更新,有一种特别的新鲜感。但游戏的画面跟动作流畅度都有待加强,玩久了会让人觉得沉闷。游戏一开始的气氛营造得非常成功,在闪躲BOSS的追击后,才会真正开始游戏。顺带一提的是游戏开头画面虽然华丽,但回到游戏中却发现好像有点驴唇不对马嘴!?

32

6	7	8	7	4

2000年4月13日

弹弓小子

タイニ－バレット



机种:PS　厂商:SCE

类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

原本可给满分的,但是由于PS本身的贴图功能所限,多边形的表现可以说残念。不过视点的设定非常不错,唯一缺点就是视点的移动频繁及速度太快,若能够改为“塞尔达传说”那样的视点移动方式就完美了。就动作解谜等要素而言,挑战性极高。喜欢玩同类型游戏的玩家们一定要试试!

39

8	7	7	8	9

WP

游戏中主角是以弹弓来攻击敌人,路上会找到一些水晶,要利用水晶的辅助来顺利地过关,其中的动作部分也相当的吸引人,而且游戏当中还有提示可看!在此向玩家们推荐这款好游戏。

41

7	8	10	9	7

SPIKE

本款动作游戏加入了很多的解谜要素,让我玩得非常有成就感,越到后面游戏的乐趣就会更上一层楼,真是太棒了。在画面上比较一般,音效方面也有待加强,整体来说本作是值得一玩的!

32

7	5	7	7	6

2000年4月20日

雷光危机

RAY CRISIS



机种:PS　厂商:TAITO

类型:STG　对应:震动柄

黄金莱因

初次接触“RAY”系列的玩家们应该都会给予不错的评价。不过若玩前作的玩家,便会觉得似乎少了些什么。没错!此作虽然在画面上大幅提升,但却令人提不起什么劲,音乐少了前作的震撼,另外此次也变的只能够一人玩……总觉得有点失望。推荐没玩过前作的玩家们试试

31

9	4	4	7	7

WP

非常好的一款射击游戏,尤其是锁定系统,太痛快了!画面也非常干净,子弹像下雨一样。缺点则是这款游戏所设计的3D空间有点模糊,很难看清楚敌人的状况,经常死得不明不白!

36

9	6	6	7	8

SPIKE

画面实在是很漂亮,而且每关的行进都令人觉得很快,非常有速度感。不过难度真高!没法双人同时进行游戏,可说是一款射击游戏最大的致命伤,而某些音效也作的不大好。此作好的地方可圈可点,但令人反感的地方便是想不通为什么要如此设定?

37

10	7	5	8	7

2000年2月10日

007～明日帝国

007～TOMORROW NEVER DIES



机种:PS　厂商:EA

类型:ACT　对应:震动柄'

黄金莱因

由电影移植到PS上的游戏不少,但是这款“007明日帝国”我可要向玩家们推荐啦!不论是在游戏内容方面,既不会让人感到枯燥,也不会觉得难度太高,只是玩家们必须将敌人打倒后,将敌人身上的武器拾起来使用,否则哪来的武器和敌人作战呢?总而言之是一款很成功的游戏。

40

8	8	8	9	7

WP

本作一开场就令人有种观看电影的感觉,片头的动画也深入人心。游戏中的画面虽然不理想,但游戏进行时却很的流畅。在游戏中玩家见到的东西,除了大型建筑物之外,几乎都能够毁坏,并且还能从中获得不少道具。

35

6	8	7	7	6

SPIKE

游戏进行时,某些地点会出现令人尴尬的死角,可见游戏中还是有BUG出现的!游戏里也是十足的海外风格,另外,经常有敌人在你背后不声不响地,像幽灵一样出现放冷枪。推荐007迷或谍报游戏狂热者玩。

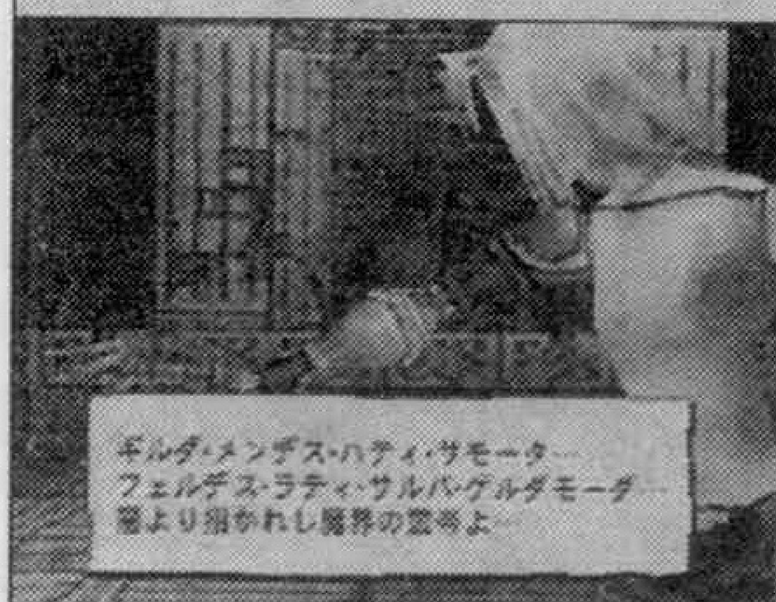
29

6	5	5	6	7

2000年2月10日

放浪冒险谭

VAGRANT STORY



机种:PS　厂商:SQUARE
类型:AVG　对应:震动柄

黄金莱因

游戏开始的魄力画面,真的很像看电影的感觉!充满魅力的角角再加上华丽的画面,更让人融入故事剧情中,而且还不失其游戏性。在战斗方面也非常有紧迫感,战斗中不但要求玩家的反射神经,而且还需要运用战略,若是在适当的时机按钮,还可以连续攻击敌人!整体而言,这款游戏真的是很棒!

48

10	9	9	10	10

WP

精致的画面、传奇的剧情、特殊的战斗和武器合成、成长系统……怎么说都是款无可挑剔的好游戏。当中最特别的就是只要抓准时机就能一直连续下去的"特殊连推技",只要技巧够,要打得对手完全无招架之力也不是不可能。因为有点难度,所以恐怕要在练习处好好锻炼一番才行。另外,像真实的武器耗损度和要在工房才能煅冶的武器合成,都让游戏更添独特魅力!

48

10	9	10	10	9

SPIKE

游戏的故事情节及镜头的把握得真是棒!宛若看一部情节生动的电影。每句对白及镜头的运用都有如一部电影,令人不敢相信这是一款游戏。战斗的操作上虽然一开始有点复杂,但很快就可以上手,而且极为便利。特别是武器的多样性及操纵技巧的多种变化,让人可以真正的体会到超越RPG游戏的快感。

49

10	10	10	10	9

2000年2月10日

机动战士高达~基连的野望

机动战士ガンダムギレンの野望



机种:PS　厂商:BANDAI
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

真是高达游戏的极品,让人极其的感动。只是战斗系统过于烦琐,而且读盘、存盘速度让人不能容忍。速度时间长了让人感到非常厌烦。而且游戏的难度极高,除非是ACE,否则要想玩的HAPPY是不大可能的。不过好游戏可是不能因为难度而放弃的喔!

46

9	9	10	9	9

WP

这是以SS版为基本架构的游戏。新增的外交指令不会对玩家有太大的帮助,不过友好度不高的话就会有例外的状况,以这点来看,本作算是做的相当真实。地图也作了大幅的修正,消除了以往距离不真实的缺点,对战时人物的语音也增加了。而且过了第一部后,其结果会影响到第二部,值得一提的是,这第二部可是延续到《Z高达》的剧情喔!

34

7	7	6	7	7

SPIKE

虽然说这款游戏在移植过来后并没有多大的改变,但是仍然让身为高达迷的我雀跃不已。尤其是在高达中出现的那些角色全都出现在一起供你驱使时,那种感觉真是无法用笔墨来形容的。另外在游戏方面,从大战略到小战术作战,一切全都在玩家的掌握之中,那种指挥全军的感觉真是痛快!不过缺点就是游戏的储存太过于缓慢了!

42

8	9	8	9	8

1999年12月22日

钢铁前线

PANZER FRONT



机种:PS　厂商:ASCII
类型:SLG　对应:——

黄金莱因

玩这款游戏时,我可是非常认真的,毕竟我对战车这种东西本来就不太了解,只能凭画面的战车种类来选择顺眼的。而大体来说,游戏算是蛮刺激的,除了驾驶自己的战车外,偶尔也可为队友画出行进路线,只是我觉得这样的情形,只会让我手忙脚乱。不过,当你在攻击敌人时,画面下方还会出现长官的指示或说的话,将游戏的紧张感完全表现出来……

34

6	8	7	7	6

WP

这是一款军事游戏,玩家操控战车横行在战场,以摧毁敌军战车坦克为主,游戏的操控性并不是很好。R1、L1分别为控制战车前进的左右,R2、L2可以倒车,另外一开战时玩家可感觉到战争的气味浓厚之外,就只能静静地等待被敌人击倒,不知是我太笨还是电脑太强!

20

5	6	4	2	3

SPIKE

简化战车的操作方法,让玩家们体验战争的游戏。音效、音乐、战斗画面表现完全属于一流!但战斗方面稍嫌困难了一点。而操作方法非常丰富,细微的动作也可执行。十足的战车模拟游戏!在游戏中,玩家们将在独立的剧本中,善用控制方法击毁敌人!唯一的缺点是,实在太难了。难得有点令人难以置信。

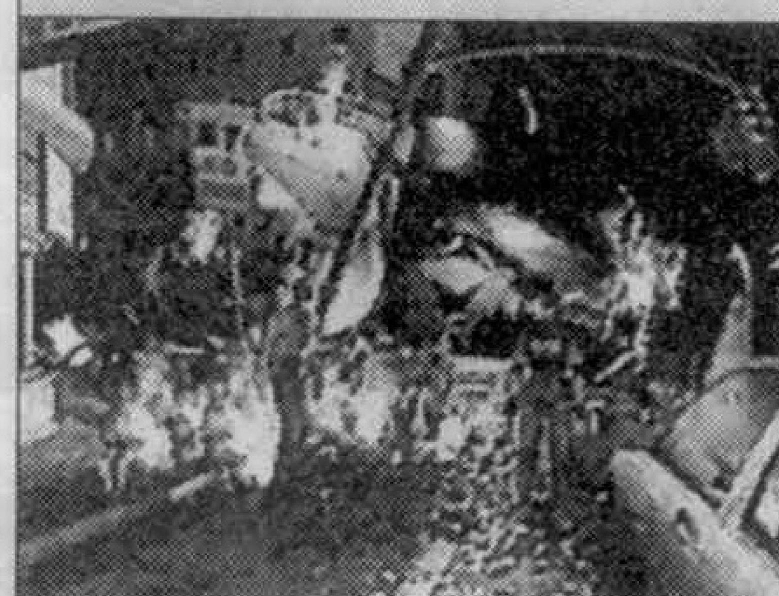
36

8	8	6	7	7

1999年12月22日

生化危机2

BIO HAZARD 2



机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:AVG　对应:——

黄金莱因

虽然游戏在剧情、音乐、动画等各方面都和和PS版都并无太大的差别,但感觉在DC上整体表现都高了数倍以上,这可能就是所谓主机性能的差异吧!不管您是否体验过这款恐怖游戏的经典作品,我都建议您再来体验一次,保证让您有更深一层的体验

46

9	9	9	10	9

WP

在DC上发售"生化2",根本是为了只有DC而没有PS主机的玩家,游戏整体上和电脑版的并没有什么区别,但其中最受瞩目的就是附赠的"代号"体验版,而就"生化2"来说,没什么特别的惊喜。

37

8	7	7	8	7

SPIKE

CAPCOM对世嘉也是够意思了,SS版的开发停止使这部冷饭游戏再次推出,真是有够佩服CAPCOM不屈不挠的移植精神。CG变成满屏,画面更加细腻,如果接在VGA上来玩感觉还真不赖。不过,怎么说也是过了时的游戏,我的兴趣已经没了。

39

8	8	8	7	8

1999年12月23日

神机世界 2

神机世界エヴァリューショソ2



机种:DC　厂商:STING

类型:RPG　对应:震动

黄金莱因

这是在DC主机中的第二作了,听朋友说前作有些地方真是差强人意,可是我不信便来亲自体会。故事的情节真是难以理解,玩了老半天了看不出有什么令人兴奋的东西,除了平淡的游戏外佩服的地方就是它有勇气出第二作,还有它的读取还算不错,算是RPG中的小品。

7	6	4	4	6

27

WP

带有迷宫形成机能的"神机世界"系列,终于推出新作。此次不论于系统上,故事上,甚至图像的细致度上都大幅提升!整部游戏气氛非常轻松,没有什么压力……适合初学者玩。而迷宫进行部分,除了前作中不断的控索,此作还依人物的特性加入了特别技能,若灵活应用技能,在迷宫的控索中还会有意想不到的发现呢!

7	8	8	7	7

37

SPIKE

我没有接触过一代,不过有些同事跟我说一代还不错,看我要不要玩二代,试玩后果然不妙,开始时还觉得游戏不会无聊,怪兽机器人也画得不错,但是玩久了还真有点无聊,想再撑一下,但越玩越想睡觉,真是无聊死了!真是受不了!

4	5	4	3	5

21

2000年1月27日

生化危机~武装生存者

BIO HAZARD ~ GUN SURVIVOR



机种:PS　厂商:CAPCOM

类型:STG　对应:震动柄

黄金莱因

游戏时间看起来相当短,其实要玩到每一个分歧点所花的时间就很长了。两个模式的难度相差很大,所以很快就在EASY模式中通关的玩家,到了NORMAL模式也会有不同的游戏乐趣。此外每个怪兽都有自己独特的攻击特性,或是喜欢偷袭、或是喷毒气,这就增加了游戏的娱乐性。此外S级的评价相当不容易拿到,这也提高了一定要破关的意念。

8	8	8	10	9

43

WP

使用第一人称来进行射击游戏的确是很新奇,可是总觉得缺少了些什么。由于介面限制的关系,所以在解谜成份上也没有以前的复杂,每个地方看到亮光就可以知道那里有东西,虽然说方便,但失去了乐趣。此外,一些该刺激的地方,像怪物、追击者突然出现等等,在音效和画面的处理上都没有震撼力。

7	7	8	9	10

41

SPIKE

玩了之后,感觉真是太好玩了!而且要体验此作的精华,就得用光线枪来玩。刚开始可能会觉得很难操作,但上手后会令人觉得非常有趣喔!唯一美中不足的是无法记录,一口气就得将这款游戏打穿。真是头昏脑胀。

8	9	8	8	7

40

2000年8月3日

法拉利 F355

F355 CHALLENGE



机种:DC　厂商:SEGA

类型:RAC　对应:震动

黄金莱因

游戏中加入了训练模式,即使是不常玩赛车的玩家,只要按步就班从头学起,必定可以一窥车赛的奥秘。。如果玩家想玩这款游戏,强烈建议使用方向盘来驾驶。尤其是一些极为简单的跑道(如铃鹿SUZUKA),没有细腻的操作,实在很难超车。

8	8	8	8	8

40

WP

本款游戏是完全移植街机版,所有的游戏内容都有时间限制是其一大特征,从墙壁上的广告到结束画面全部完美重现。遗憾的是,街机的3向屏幕以及手动排档没有办法在DC上重现。玩家可以仔细欣赏维修人员们动作。训练模式中可让玩家学习赛车场行跑时的占线、煞车、油门操作等基础赛车技术的模式。对汽车完全没有概念的玩家们可在这里提升自己的技术。

8	9	8	9	9

43

SPIKE

玩过的感觉是"操作方面相当顺畅",车子的抓地力强,转弯时打滑的情况不是很严重,因此对于一些赛车新手来说很容易入手。而在游戏节奏与气氛上,也营造得很好,连一些细微的地方都做得很好,例如:把路障撞飞后,还能清楚的看到这些路障在前方不规则的跳动…等。整体来说,是一款可玩性很高的赛车游戏。

9	9	7	8	8

41

2000年12月16日

央华封神

央华封神



机种:DC　厂商:ESP

类型:S·RPG　对应:震动包

黄金莱因

这款游戏给人的整体感觉还算不错,尤其是在故事的设定上,由小说改编的故事让人看了欲罢不能,想继续看下去。虽然说视角的变化是斜视角45度,可是也因此造成了移动的不便。而且每次战斗在选定敌人时都还要特别注意一下,以免选错了。不过人物的造型上,战斗效果的表现上都算得上是佳作。还不错啦!

8	8	8	7	8

39

WP

怎么说呢?此款游戏给我的感觉很不错,但仔细玩的话将会发现它的战斗画面好像很一般,大概是中国风小说改编的原因吧?虽然如此,说实在的,其实内容还算不错!而且法术名称还挺有趣的。若是"央华封神"小说的读者,一定要试试喔!

7	8	7	6	8

36

SPIKE

宏大的故事设定,阴阳界各神仙激起的战争。整款游戏进行下来,会有种读一本中国神话一样。实际进行游戏一段时间后发觉还是有些小缺点。如45度角的战斗画面的设计很不错,但却造成了移动的麻烦及指令过多,初次接触的玩家一定会头昏眼花等等。这些都是小问题。若能改善,着实是一款值得收藏的好游戏!

8	7	8	9	8

40

《北欧战神传》闯关难点解疑(HARD难度)

●ネルソフ湿地带

在此迷宫中有许多沼泽地带，所以跳跃力大幅度下降。在迷宫的一处地方有一大片相连的沼泽泥潭，即使最远的大跳跃也跳不到对岸，所以只有斩断泥潭边上的枯木，让它倒入泥潭中作为踏脚物才能通过。

●サレルノ实验场

在迷宫中先取得强酸，再沾上红色气味，令红色树藤枯萎，淋上强酸(用强酸同时腐蚀两棵树藤只有一次机会，请谨慎使用头两次强酸)；沾上黄色气味后来到尸体旁取得[香水]，使身上气味变为蓝色，取强酸，到蓝色树藤处令其枯萎，淋上强酸；再次沾上黄色气味，通过蓝色树藤后，使黄色树藤枯萎；往下走遇到一水池后，到水池的最左边的房 间里沾上红色气味，为免气味被水冲掉，所以从绿藤爬上屋顶即可通过。(在上述黄色树藤的走廊最左边有一个房间，房间门口有一条向下的分岔路口，千万不要进入，否则……)

●奇岩洞窟

迷宫中有一些柱子阻拦道路，所以就用冰块反射冷冻射线使柱子结冰，斩击后即可通过。

●ローム丘陵のカラクソ屋敷

迷宫中有水流，跳踊帮下降，但只呆站在木梁边缘上起跳就可以解决问题了。迷宫道路繁杂，按以下路线走：11→6→1→2→7→2→7→12→7→2→3→4→3→4→9→10→9→14→15→BOSS

●サシカス浸食洞

迷宫中有几处池塘，在水中是无法跳跃上岸的，只有斩击水中的莲蓬，在水中跳上莲蓬才能通过。

●レザード・ヴァレスの塔

迷宫不算太难，斩击人像手持石版，魔法阵才能发动使用。迷宫有两个魔法阵，可通往不同的地方。

●暗黑塔ゼルヴア

迷宫中有不少[血盆大口]，吞进去会来到一个房，房间中有宝物，仔细寻找。

●アークダインの遗迹

迷宫有一处无法攀登上的阶层，跳跃也不行，只好靠高技术来通过了。先在阶层的边缘下面把冰块叠至最高，然后跳起在边缘上打出冰块，把冰块变成冰粉，再跳上冰粉即可跳到阶层上。

●炎の城塞

迷宫有些地方不能用跳跃通过，只好背向前进方向，下蹲打出冰块，利用冰粉反弹通过。在迷宫的最后一个房间里，见不到久候的BOSS，就知道还有迷题未解。解决方法：把壶举在头顶上迎接几颗从天而降的火种，直到壶碎裂为止，才能见到爱玩捉迷藏的BOSS。

●亡失都市テイパン

一开始在城中的地下室启动时空装置，让城市回复原貌，这时应先到城外的第一间民宅内的二楼与一妇女谈话，得知书房密室的事情，然后直上城中最高层最右边的房间内，调查书柜即可进入密室会见王妃。

●水中神殿

迷宫中有一个齿轮机关，先别急启动齿轮，到走廊的左边房间里把石版拉开，然后启动齿轮，把水位调到最高，到隔壁房间拉动水闸放水，再到最左边的房间里斩击眼球以控制升降板的位置，这样便可以进入不同阶层的房间。在迷宫中的某一个房间里，在最左边有一道铁门封锁入口，怎样打开呢？还记得房间里那一段水下通路吗？在通路的中间上方不是有一个开关掣吗？这个就是关键！先在岸上制造冰块，斩碎。拾起一块走到水中通路的中间，按□键放开冰块，让它浮起顶住开关掣，这样就可以过关了。

●精灵の森

迷宫中的四样材料都不算太难找，分别需要打倒公鸡、猿猴、蜘蛛，[凉阴の云]要反复两次进入水池才能取得。最后，得到[炎咒の珠]就要退出森林，然后重新进入森林，这样就可以来到一直都进入不了的迷雾地带。

●古代坟墓アメソテイ

如果在迷宫中被飘浮的石像所触到，就会被传送到一个房间，这时只要击碎房间里右边墙上的三个头像，便可逃出。有些房间内会有巨大石像逼近，只要攻击其下颚便可破坏，再用滑行逃出。在打BOSS前，石像会提出一个问题，选第三个即可通过。

●奉龙殿

迷宫有个石像迷题，解法：左石像脸向右，上石像脸向左，下石像脸向上，右石像脸向下。有一个塔罗牌走廊迷题，顺序如下：6，5，1，4，3，7，2，8。迷宫中还有守护者，当遇到最后一位守护者时，要连续跳过它头顶四次，让它来回四次追赶你，最后守护者会因为极度疲劳而停止行动。

●天空城

在城堡的最底层有两条通道十分危险，一不小心就会退出城堡。所以，最好先扫清敌人再攀索而过，跳跃时最好要按着方向键上，以便攀住绳索。

●アリアンロシドの迷宫

迷宫有点难走，进入BOSS房间最快路线——［3→5→7→6→11→17→25→BOSS］。各房间传送位置：1→10，3，出入口；2→9，20；3→1，5，16，24；4→23，13，1，2；5→7；6→4，11，14，21；7→6，3；8→18，9；9→3；10→8，13；11→15，10，17，18；12→14，13；13→12，5；14→21，7；15→19，8；16→21；17→20，12，15，25；18→20，22，18，16；19→10，14；20→24，9；21→1，12，13；22→18，2；23→26；24→15，1；25→BOSS，1；26→1。

●ヨシソヘイム宫殿

配制[紫苑の炎]方法：先取红色火炎，放在烛台上燃烧，再取蓝色火炎与红色火炎混合即可。[炼狱の炎]有时间限制，最好快速行动。

●隐藏迷宫(SERAPHZC GATE)

在此迷宫中有且只有一处难点：有一扇魔法门是不能用[红莲の宝珠]打开的。还记得这个迷宫中有几处房间的地板上有蓝色的砖块吗？把那些砖块都用剑斩碎，最后轮到了魔法门前的那块白色的砖块，这个才是关键！要启动魔法门，就得打破门前的白砖。打开地图，不难发现有蓝色砖块的房间呈一条直线竖直排列，在直线的顶端的房间里有一个空宝箱(一般都是空的嘛)，把空宝箱从房间的缺口处(就是打破蓝砖的地方)扔下，魔法门就解除了。

(广西贵港市人民医院 陈展翔，537100)

一点通——洛克人系列总回顾

●我想请问一下“菜鸟通”关于“洛克人”新作的相关问题，烦请回答，谢谢主持人一休：①PS上一系列移值自任天堂红白机的“元祖”洛克人预定移植到第几代？“X”系列是否也会移植？②到底“元祖”洛克人与“洛克人X”的关系是？③洛克人到底出到第几代了啊？好像…几十代跑不掉！以下问题可能会带给贵刊工作人员困扰，但这是我一直想要了解的疑惑？只好麻烦各位罗！我一直是“洛克人”系列的支持者哦！（海南省三亚市 高义诚）

这问题看起来有点棘手哦!?因为“洛克人”全系列的游戏实在太多款了…想一次介绍完真的有点累（笑）！不过这也足以证明卡普空（CAPCOM）所开发出的一系列“洛克人”在动作游戏界有着不可磨灭的历史地位。现在的PS主机上也推出了一系列“元祖”洛克人供老玩家和新新人类共同回味，不过卡普空预定移植的集数只到第6代，也就是任天堂红白机（FC）版的最后一款作品“洛克人6·史上最大战争!!”(去年底发售)。第7代“洛克人7· 宿命之对决!!”及第8代“洛克人8·金属英雄”由于是超任(SFC)及SS、PS上的作品，现在仍未有复出的准备；就连超任上的“洛克人X”1、2代也是同样的情形(3、4代早已经登上PS平台过了)。

至于“元祖”与“X”的关系(?)，“元祖”系列的时代设定比“X”晚100年；也就是说“洛克人X”的出现是发生在“元祖”洛克人100年后的世界。因此“洛克人X”的背景会比较有“未来感”(纯属个人想法“笑”)是有原因的。

现在，“菜鸟通”将“洛克人”全系列做个历史式的列表回顾如下(最新版是PS“X5”、GBA“洛克人EXE”、GBC“X2”吧？未列进表中哦！）：

发售日	机种	游戏名称	解说
‘87.12.17	FC	洛克人(ロックマン)	只要打倒各关卡的魔王就能得到它的特殊能力，是此代所采用最基本，也是最单纯的系统。
‘88.12.24	FC	洛克人2 Dr.威利之谜(ロックマン2 Dr.ワイリーの谜!?)	此代当初在发售之前曾经公开向日本玩家募集过“魔王角色”及“特殊能力”的设定稿，间接也打响了“2”的名号。
‘90.09.28	FC	洛克人3 Dr.威利的死期!?(ロックマン2 Dr.ワイリーの最期!?)	狗型机器人·拉修(ラッシュ)和谜之角色·布鲁斯(ブルース)在此代初登场。
‘91.07.26	GB	GB洛克人(ロックマンワールド)	以FC版的“1”为基础，共忠实地收录了5个关卡，算是“洛克人”全系列中小品版本的开始。
‘91.12.06	FC	洛克人4新野心!!(ロックマン4新たばる野望!!)	此代的“洛克人”总算能使出“集气”攻击了(泪)！另外，助型机器人·伊蒂(エディー)在此代初登场。
‘91.12.20	GB	GB洛克人2(ロックマンワールド2)	截取FC版的“3”“4”的部分关卡精华所构筑而成，此代也是“伊蒂”首次在GB主机上登场的作品。
‘92.12.04	FC	洛克人5布鲁斯的陷阱!?(ロックマン5ブルースの民!?)	可与“拉修”使出合体攻击合体跳跃的新要素满载！也有反重力型的上下反转舞台登场哦！
‘92.12.11	GB	GB洛克人3(ロックマンワールド3)	截取FC版的“3”“4”的部分关卡精华所构筑而成，此代也是“伊蒂”首次在GB主机上登场的作品。
‘93.01.15	FC	洛克人大富翁(ワイリー&ライトのロックボッシ☆パラダイス)	在自己的土地上盖房子、开办买卖以贮存自己的资产，是系列首次以“洛克人”为主角的桌上骰子型游戏。
‘93.10.29	GB	GB洛克人4(ロックマンワールド4)	此作用了非常多的“过关(DEMD)画面”，并也非常重视故事情节的发展。谜之“洛克人”在此作突然登场！
‘93.11.05	FC	洛克人6史上最大战争!!(ロックマン6史上最大の战い!!)	此代的卖点在于：“拉修”与“伊蒂”的合体、以及“喷射洛克人”与“威力洛克人”的交互变化上。
‘93.12.17	SFC	洛克人X(ロックマンX)	主角是被称为“洛克人X”的青年。头、手、胸、脚等四个部分的零件都能分别强化。
‘94.03.25	SFC	洛克人足球(ロックマンズサッカー)	非常忠实系列作品的足球战争游戏，搭载了“组队模式”让您自由组成自己所想要的独创队伍。
‘94.07.22	GB	GB洛克人5(ロックマンワールド5)	新兵器“洛克机甲(ロックンアーム)登场！此作也是系列首款对应13色输出的游戏，只要将超任接上SUPER GAMEBOY就可以彩色画面来游玩。
‘94.10.21	MD	MD洛克人(ロックマンメガワールド)	将FC版“1”“2”“3”集合在同一款MD卡带里面，除此之外并无任何特别之处。
‘94.12.16	SFC	洛克人X2(ロックマンX2)	能发现、找寻隐藏通道；并且还能装备“连续攻击两次”的零件，是系列创举。
‘95.03.24	SFC	洛克人7宿命之对决!!(ロックマン7宿命の决对!!)	在各关卡中，只要找到特殊零件并与“拉修”合体，即能变身成为“超级洛克人”。
‘95.12.01	SFC、SS、PS	洛克人X3(ロックマンX3)	在此代中能与系列新角色“零(ゼロ)”交互战斗，玩家于游戏中能自由更换这两位角色。
‘96.12.17	SS、PS	洛克人8金属英雄(ロックマン8メタルヒーローズ)	在关卡上收集“齿轮”型的零件，就能自由做出原创版本的“洛克人”……此为本游戏特色之一。
‘97.03.20	PS	洛克人赛车(ロックマンバトル&チエイス)	全系列首款赛车游戏，只要赢得比赛就能夺取对手的零件，进而强化自己的车身性能。
‘97.08.01	SS、PS	洛克人X4(ロックマンX4)	大量引用系列原创机甲，要说此代的制作水准为系列最高我想是无庸至疑。
‘97.12.18	PS	洛克人DASH(ロックマンDASH钢铁の冒险心)	“洛克人”系列首款以“多边形CG”来构成画面的游戏，主角的职业为“寻宝猎人”。
‘98.04.24	SFC	洛克人&弗莱迪(ロックマン&フォルテ)	与敌人角色，弗莱迪联手搭档登场，全部共9大关卡等您来挑战！
‘98.06.25	SS、PS	洛克人大冒险(スーパーアドベンチヤーロックマン)	“互动式动画”的游戏型式，首创的画面“射击系统”交互着3种类的迷你游戏让人印象深刻。
‘99.07.22	PS	大姐头与小喽罗(トロンにコブン)	以“DASH”中登场而知名的“小喽罗”一定与主角(大姐头)之间的故事为蓝本来构筑的RPG游戏，多边形CG手法相当洗练。
‘99.08.05	PS	洛克人(ロックマン)	移植自FC版本，追加了对应PocketStation的“袖珍洛克人”小游戏。
‘99.09.02	PS	洛克人2 Dr.威利之谜(ロックマン2 Dr.ワイリーの谜)	FC版本的移植作品并追加了“袖珍洛克人2”的小游戏。另外，也搭载了初学者适用的“简易(ナビ)”模式。
‘99.09.14	PS	洛克人3 Dr.威利的死斯!?(ロックマン2 Dr.ワイリーの最期)	FC版本的移植作品并追加了“洛克人3”的小游戏。并搭载了初学者适用的“简易”模式。
‘99.10.07	PS	洛克人4新野心!!(ロックマン4新たばる野望!!)	FC版本的移植作品并追加了“洛克人4”的小游戏。并搭载了初学者适用的“简易”模式。
‘99.10.28	PS	洛克人5布鲁斯的陷阱!?(ロックマン5ブルースの !?)	FC版本的移植作品并追加了“洛克人5”的小游戏。并搭载了初学者适用的“简易”模式。
1999年	PS	洛克人6史上最大战争!!(ロックマン6史上最大の战い!!)	FC版本的移植作品并追加了“洛克人6”的小游戏。FC版“洛克人”的全移植计划也到此为至。
2000年	PS	洛克人DASH2(ロックマンDASH2)	“DASH”的续作。在已发售的“大姐头与小喽罗”游戏包装中有附止作的体验版。

超级机器人大战α外传



PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001.3.29

文/莱茵总帅　责编/WP

系统介绍

本作中的游戏系统进行了大换血，基本上都是新系统。首先就是难度与熟练度直接挂钩，游戏按熟练度分为易、普、难。由于难度对游戏影响极大，推荐机战迷玩"易"，SLG高手玩"普"，金手指爱好者玩"难"。

援护系统：

本作中采用了N64版开始使用的援护系统，有援护能力的机体可以帮助自军机体承受攻击，或进行援助攻击。这是本作中一个重要的系统，要多加运用。

援护攻击条件

邻接机体有拥有援护能力的机体
援护机体拥有能在该地形使用的武器
援护机体未行动
拥护机体还有援护回数
注意援护攻击机体能使用必中、集中、狙击。

援护防御条件

邻接机体有拥有援护能力的机体
援护机体拥有能在该地形使用的武器
援护机体未行动
援护机体还有援护回数
被援护机体回避失败
援护机体被击中后不至于被击落

气力增减：

在外传中对使用武器时的气力要求更严格了，具体情况见下表

自己击落敌机	气力+5
中弹	气力+1
自军机体击落敌机	气力+1
搭载战舰	气力-10
被补给	气力-10
己方被击落时	
超强气机师	气力+2
强气机师	气力+1
普通机师	气力不变
弱气机师	气力-1

本作起用了F中出现的信赖度补正系统

本作中有恋人、亲友、兄弟关系的机师如果相互距离在3格以内就会得到信赖修正，从而提高攻击时的气力。但是画面上不会显示该机体气力变化（类似α的机师能力"勇者"）

机师特殊能力

学习技能(随等级上升而提高)
ニュタイプ——命中、回避、专用武器射程上升
强化人间——命中、回避、专用武器射程上升
指挥官——指挥范围内自军机体命中回避上升
援护——援护临近的机体
シールド防御——发动后损伤减少一半
切り返い——将实弹兵器击毁。

先天技能

底力——当机体HP为八分之一时发动，命中、回避、会心一击率加30%
カッツ——当机体HP为八分之一时发动，命中、回避、会心一击率加70%
野生化——气力130时攻击力上升20%
エースパイロット——击落50架机体后最初登场时气力105

机体特殊能力

マジンパワー——气力140时攻击力为1.25
ゼロシステム——气力140时机师能力加10
分身——气力130时机体1/2几率回避敌人攻击
マッハスペシャル——气力130时机体1/2几率回避敌人攻击
ビームコート——ビーム系攻击伤害减少700
Iフィルド——ビーム系攻击伤害减少850
Iフィルド（νガンダム用）——ビーム系攻击伤害减少900
グラビティ・ウォール——所有属性攻击力减少1300
グラビティ・テリトリ——所有属性攻击力减少1500
ピンポイントバリア——所有属性攻击力减少1800

强化芯片:

本作中的强化芯片比起前作大幅度增加，而且地图上有许多特殊地点,可以根据熟练度不同,得到许多稀有芯片。现在将新增加的芯片效果公布如下:

高性能ガンリンエンジン:移动+1、运动+5、限界+10
ホバークラフト:在地面移动时不受地形限制
コンピューター・コア:运动+10、限界+15
高性能スラスター:运动性+35
オーバーリミッター:限界+50
ビルドアップパーツ:HP+2000
特殊强化装甲:装甲+300
ナノマシンユニット:使该机体每回合回复10%HP
ナノスキン装甲:使该机体每回合回复10%HP,装甲+250
デュアルセンサー:全部武器命中+10%
VRメット:全部武器命中+20%
高能照准器:全部武器命中+30%
ハリーの眼镜:全部武器命中+50%
スラスターモジュール:机体宇宙地形适应为A
防尘装置:机体陆地地形适应为A
A-アダプター:机体所有地形适应为A
ハイパージャマー:机体拥有分身能力
大型ジェネレーター:最大EN+100
メガジェネレーター:最大EN+150
ソーラーパネル:机体EN每回合回复10%
HPHGCP:机体HP回复30%
グラビティウォール:气力130时,所有属性伤害减少1300
精神エナジー装置:机师出击时气力为110
勇者の印:装甲+250、运动+25、限界+35、全武器命中+30%
钢の魂:装甲+250、运动+30、限界+40、全武器命中+35%(本作最强芯片)
スーパーリペアキット:机体状态完全恢复。

精神指令:

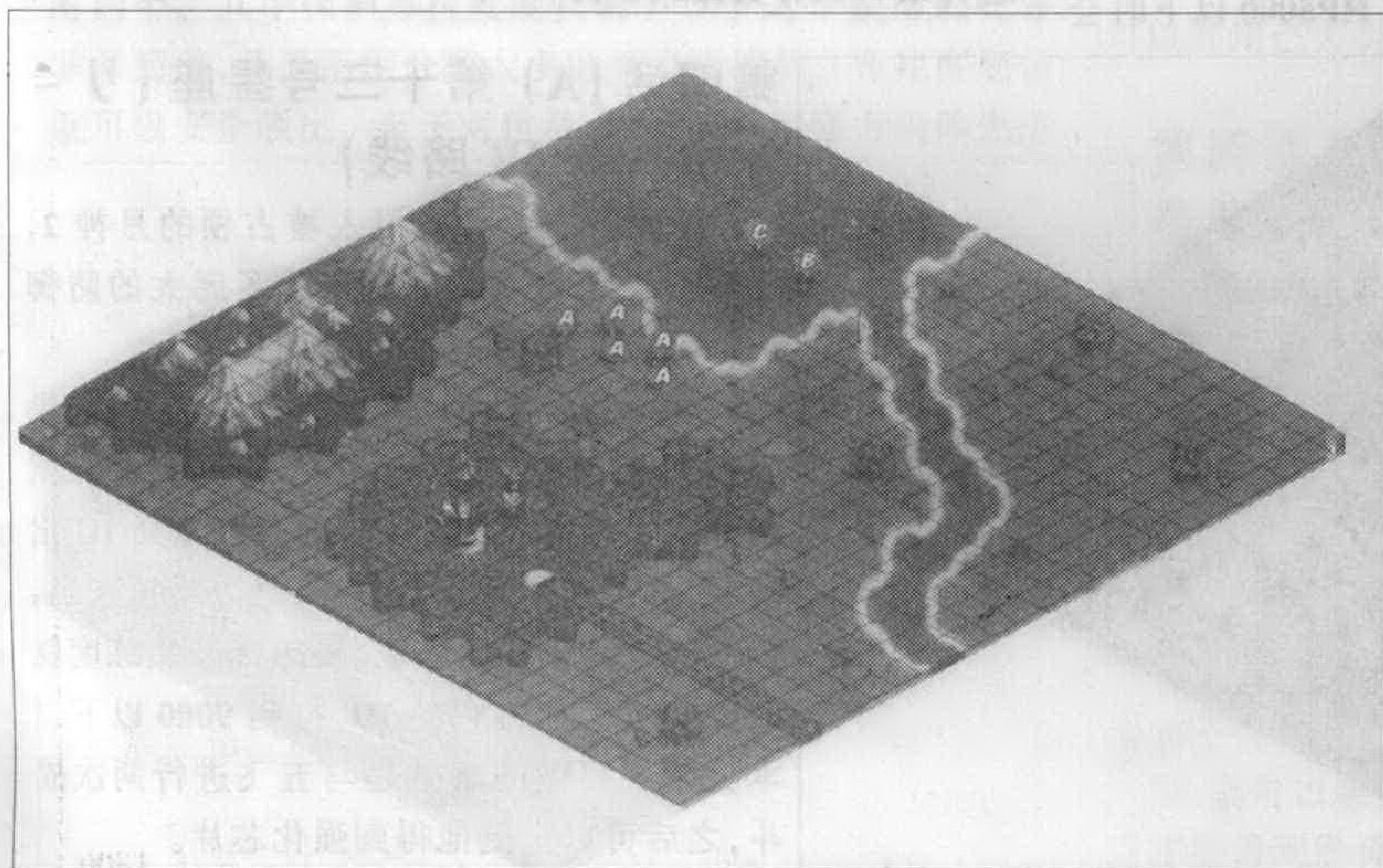
本作的精神指令中减少了几种强力指令，恢复为30种，并将原有精神指令做了一些调整。现将有所改变的精神指令加以说明。

魂:伤害从原来的3倍变为2.5倍(不如使用热血合算了)
激励:改为只能激励身边的机体,非常过分的设定。
信赖:只能为友军机体回复2000HP
祝福:被祝福后的自军机体击毁敌人后资金为两倍。

总体来说本作机师的精神力极少,精神指令消费SP极多。而且像“奇迹”、“舍身”、“战栗”、“大激励”等超级精神指令竟被取消。这是游戏难度提升的主要原因之一。

机师能力:

格斗:对于使用格斗武器时的攻击力有影响。随使用格斗武器次数和升级成长。
射击:对于使用射击武器时的攻击力有影响。随使用射击武器次数和升级成长。
防御:本作中新加入的能力,相当于以往的机师气力,对机体防御力有影响。
技量:直接影响会心一击发生率。
回避:机师的回避能力。
命中:机师的命中率，注意本作中机体运动不影响命中。
本作任何机体没有两次行动。

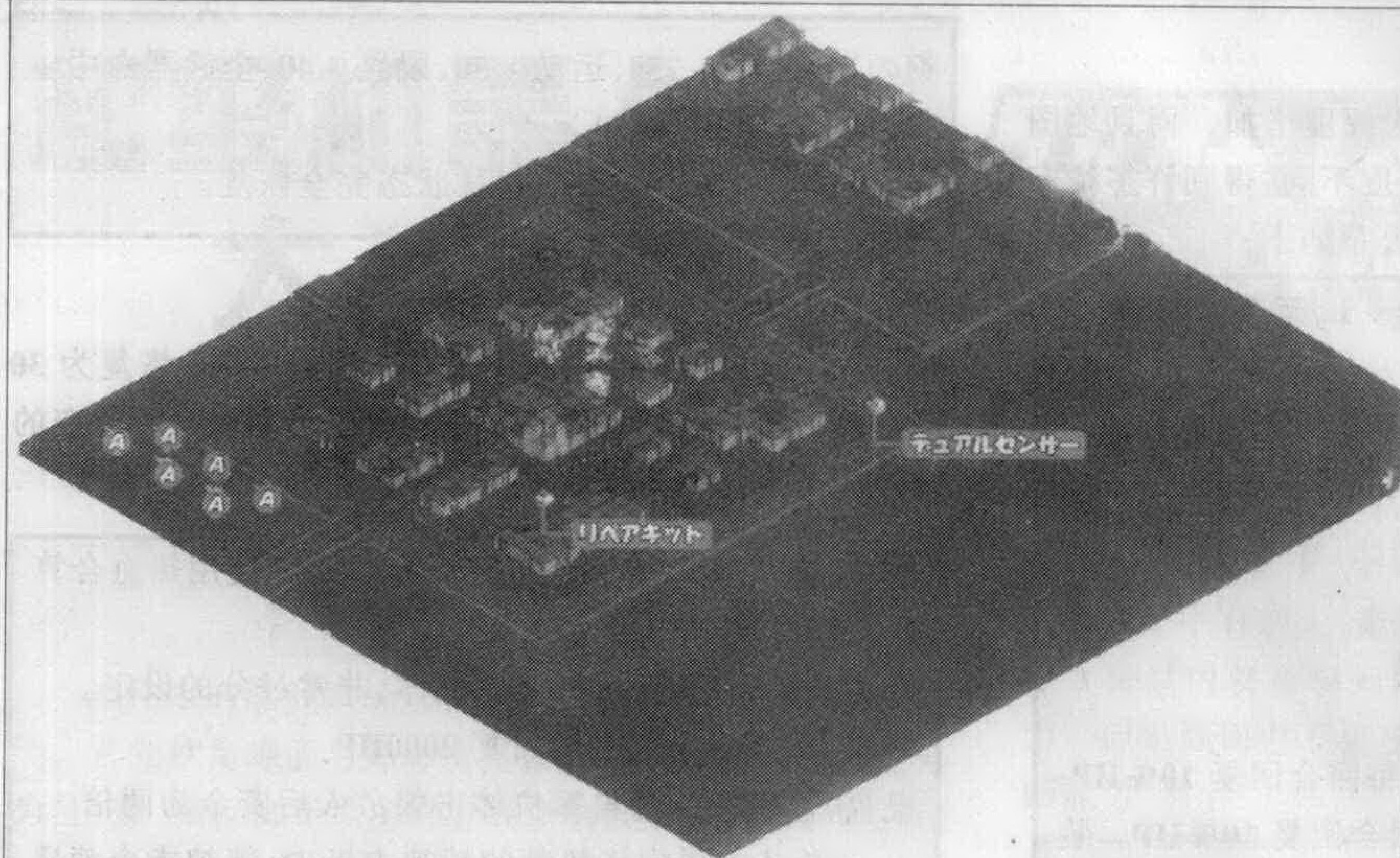


完全攻略始动

第一话 战火、再起

提坦斯为了实现地球防御计划，而袭击拥有真·盖塔的早乙女研究所。而知道提坦斯野心的盖塔队勇敢的迎击提坦斯。

最初时要注意利用地形,小心提坦斯的部队命中率很高，不要轻易离开早乙女研究所。当第五天时援军来到,可以轻易消灭敌人。至于游戏中的选择，如果想得到熟练度的话就选择“研究所の防御”好了。



第二话 强加的污名

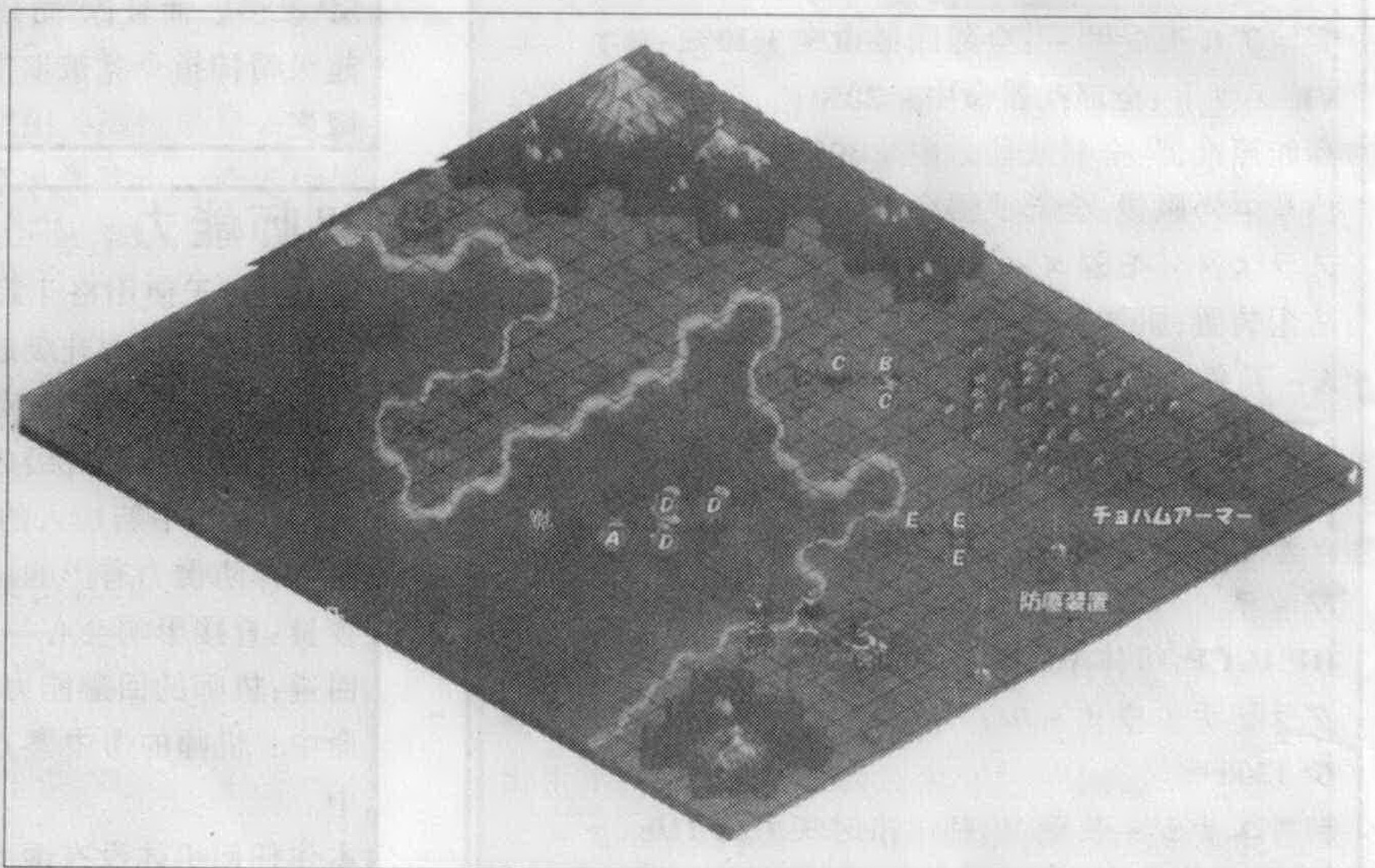
破岚万丈先后与提坦斯与努比阿交战，正在激战中，突然见到了以前的战友克瓦特罗大尉与艾玛中尉的身影。

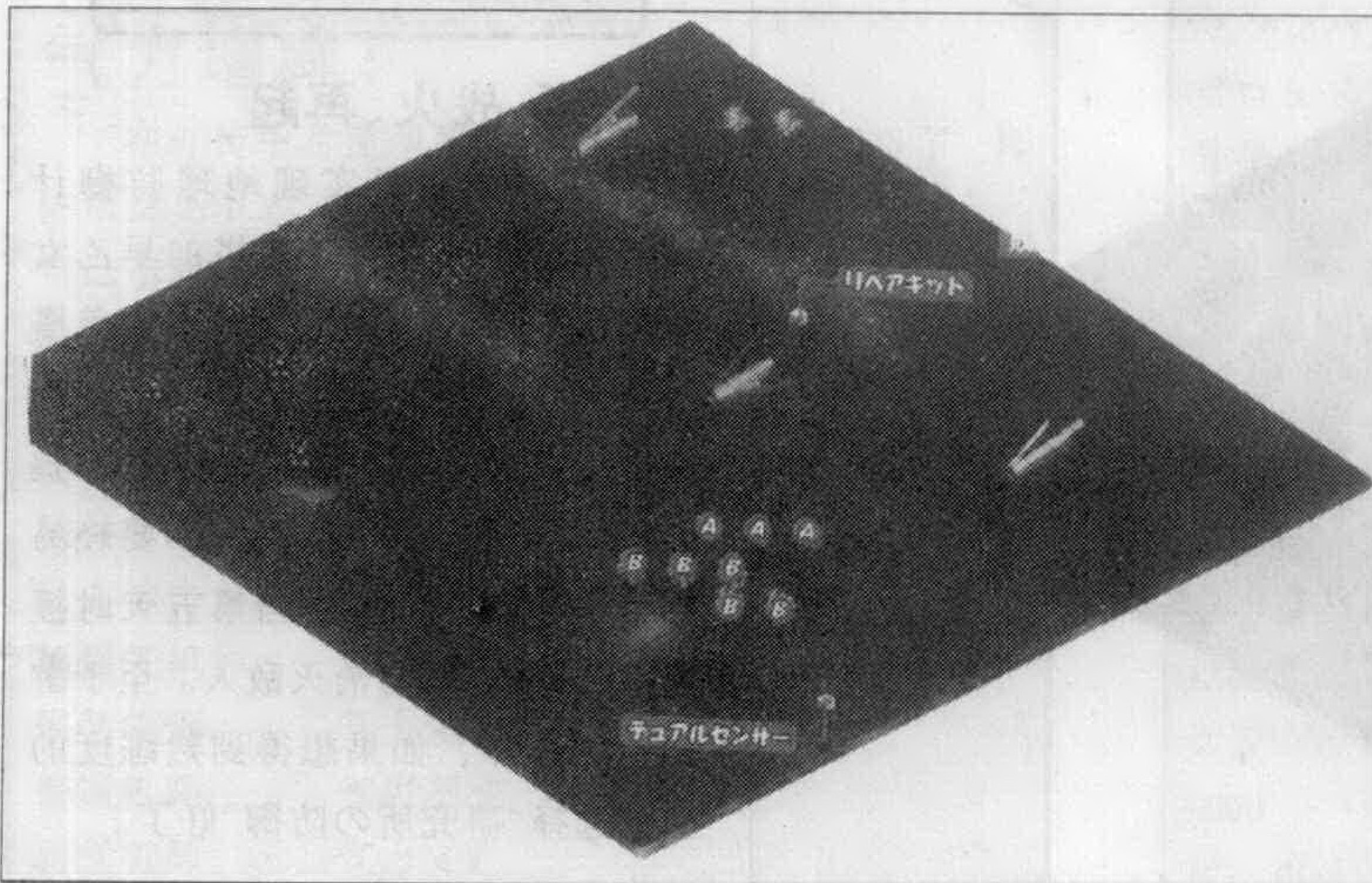
看来苦战再所难免。但敌人增援部队出现在水面上，可以在援军出现前让カトル埋伏在水中，这样就不怕敌人的ビ－ム兵器攻击了。不过要小心克瓦特罗驾驶的百式。因为它会使用粘着火箭炮攻击，所以一定要先干掉百式。然后就可以轻松利用地形消灭提坦斯援军了。

第三话 胜利的 V 字

提坦斯为了得到孔巴德拉 **V** 而大肆进攻南原研究所。缺少千鹤的孔巴德拉 **V** 紧急出动迎击提坦斯。

最初千万不要离开南原研究所，因为敌人数量非常多，如果不利用地形很容易被击落。想办法消灭两架高达 **MKII** 是当务之急。千鹤登场后立即合体，然后潜入水中，这样就不怕提坦斯部队的ビ－ム兵器攻击了。四回合后勇者莱汀会登场，第六天大队人马也会来到。整个局势立即逆转。不过敌人在第五回合会出现以精神高达为首的强力机体增援。其中ザメル能对水中进行攻击，且射程为 **8**，必须立即消灭。至于精神高达，在 **HP5000** 以下时会逃走，所以要让超级系机体给它最后一击。过关后可以进行第一次分支路线选择。

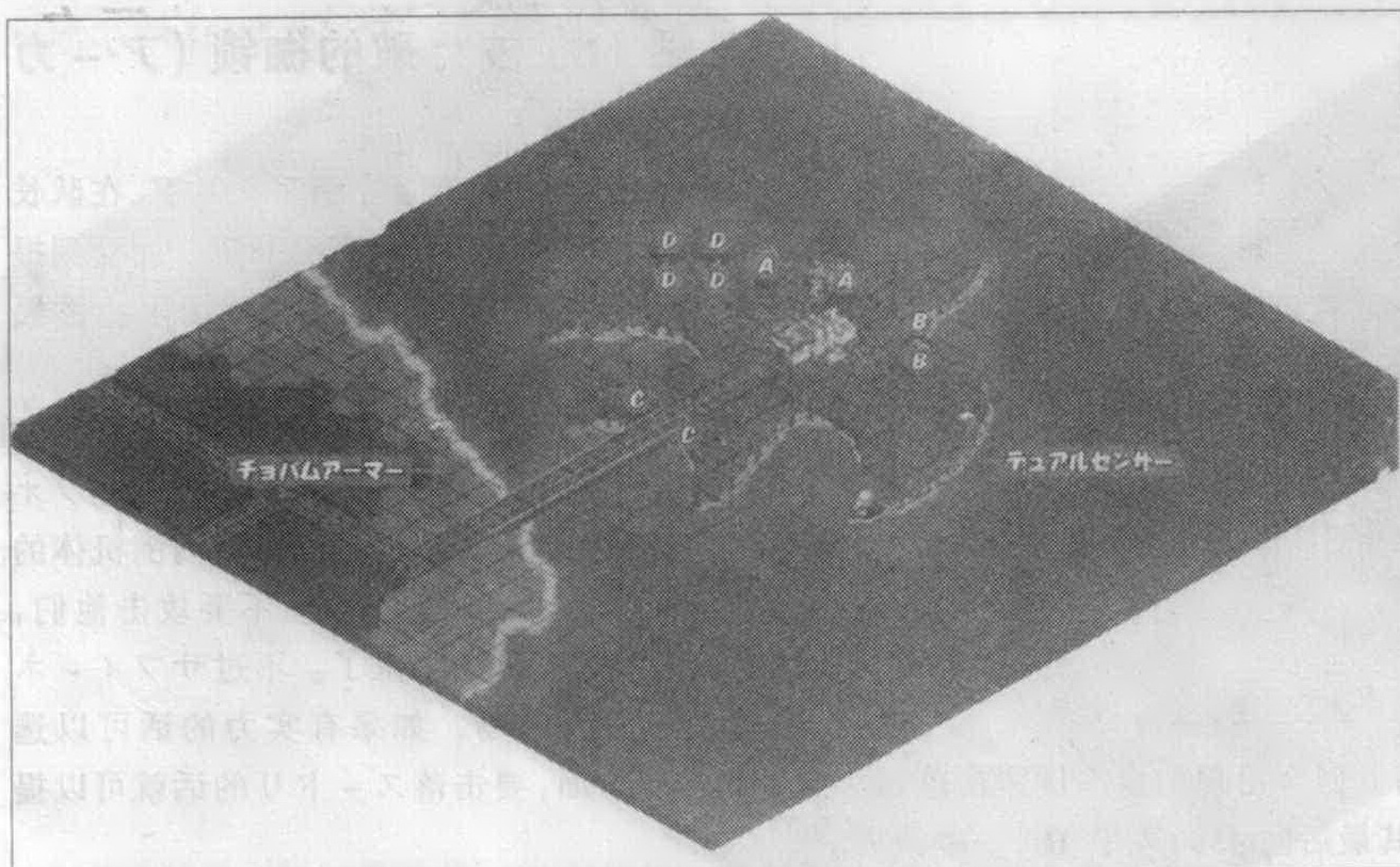




第四话（A）第十三号星座（リ－ンホ－ス JR 路线）

希罗与迪奥准备侵入被占领的月神 **2**，而玛莉美亚的部队已经张开了庞大的防御网，其中竟然看到了两个熟悉的身影。

开始前希罗与迪奥的机体非常差，如果强行突入的话，必死无疑。只有先向右方横向移动，为将来做准备。当拖列基斯 **III** 出现后，战况有所好转，第六天己方增援来到，アドラステア开始撤退。要想提升熟练度就要在其逃走前将它的 **HP** 打到 **9000** 以下。本关希罗要做的事就是与五飞进行两次战斗，之后可以击倒他得到强化芯片。



第五话（A）月之摇篮（リ－ンホ－ス JR 路线）

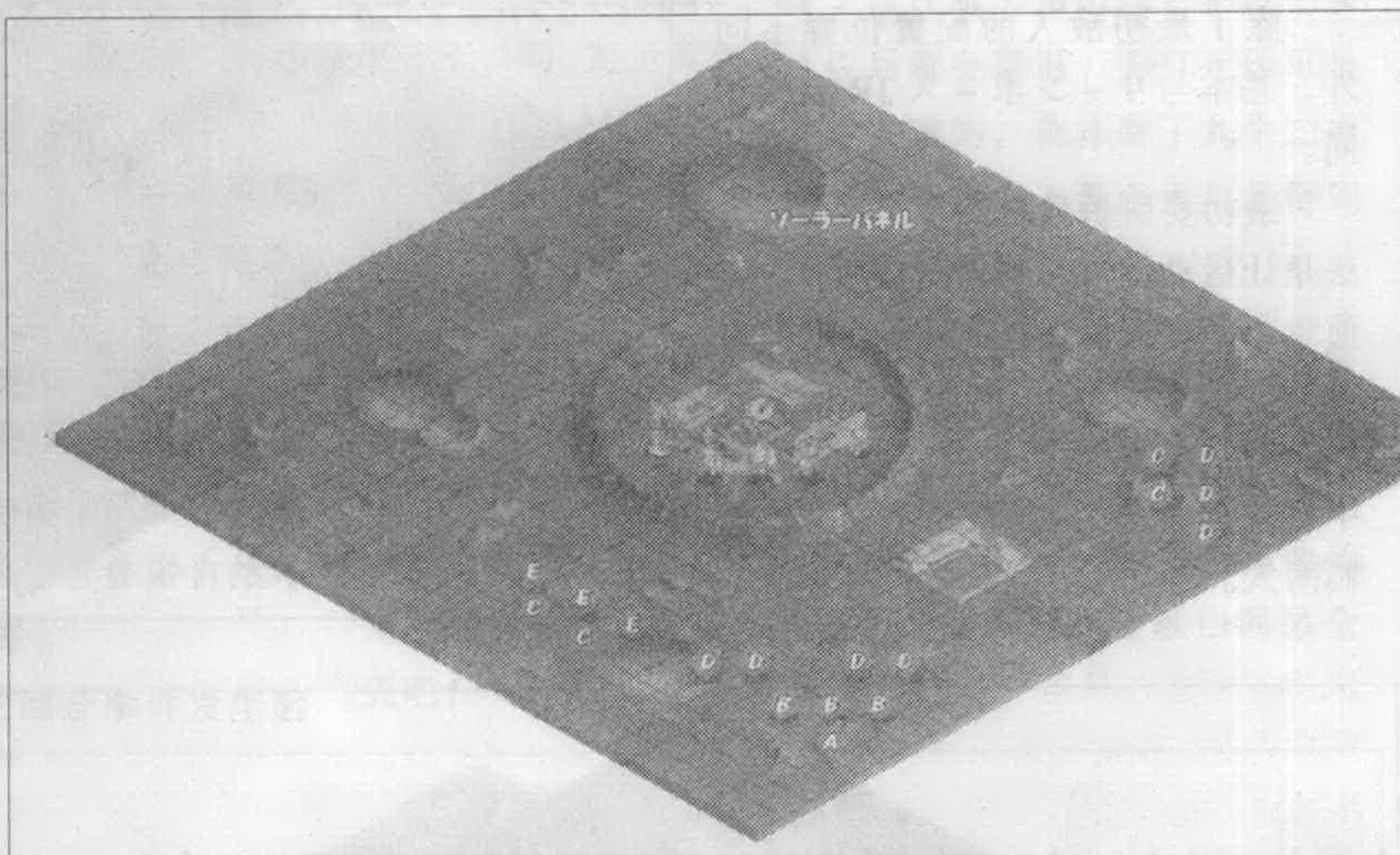
敌人为了破坏月面通信设施而攻击月球通信站。此时希罗已经换乘了强力机体 **W** 高达 **ZERO** 改，所以对付敌人是绰绰有余的。

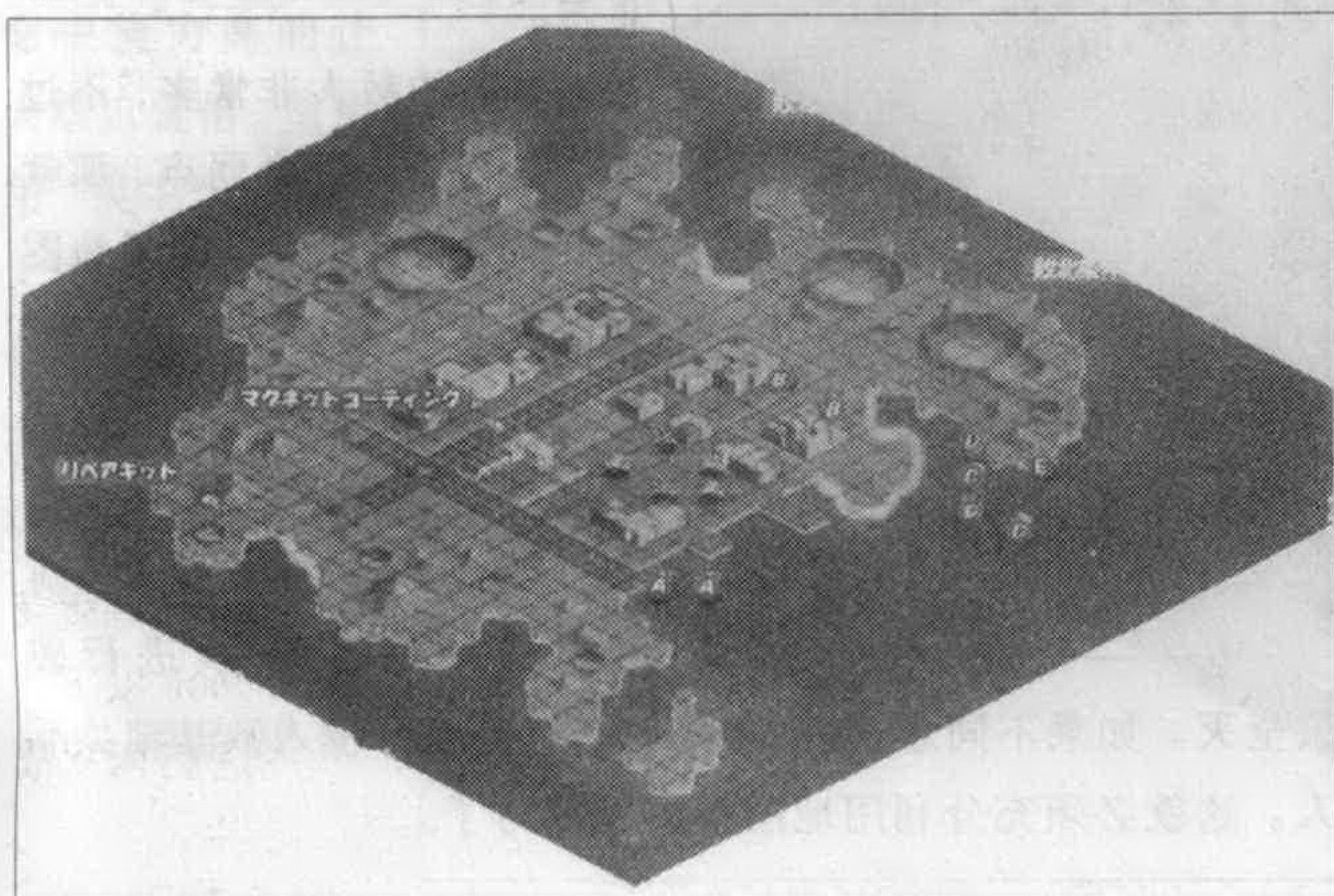
战略要点就是不能让敌人侵入通信站，威胁最大的敌人是飞行形态的多拉斯。所以必须确实击落每一架靠近的多拉斯。如果上一话希罗与五飞战斗两次，则三回合后五飞会突然从左方登场，而且还带了两架多拉斯。推荐大家在第二回合将威利塔的 **R－GUN POWER** 与多洛瓦调到后方，对付它们。当希罗气力提高后就可以使用大范围地图兵器给敌人最后一击了。要提升熟练度的话，必须在アドラステア的 **HP4000** 以上时一击打倒它。

第六话（A）不需要感情的 J9（リ－ンホ－ス JR 路线）

得知布拉度舰长被提坦斯关在阿雷克基地后，大家立即前往救援。

最初只能出击 **4** 架机体，推荐大家选择 **Z** 高达和 **ZZ** 高达。不但变形后移动力高，而且运动性很高。在四回合内绝对能安全的到达联邦基地。本关不能进入敌人的射程之中，否则第一阶段任务失败。如果失败了，敌人的增援会立即出现。此时到达联邦基地后，阿姆罗就会立即登场，驾驶的竟是强力的 **v** 高达而克瓦特罗与艾玛也登场加入。此时的任务有两个，其中保护布拉度舰长的アウドムラ脱出的任务非常简单，几乎不用分散太多的兵力去掩护。布拉度舰长就可以安全脱出。至于对付敌人，只要利用强力机体先击毁由ブラン驾驶的アッシマ－是当务之急。其他敌人则可以利用己方机体众多的优势一举歼灭。



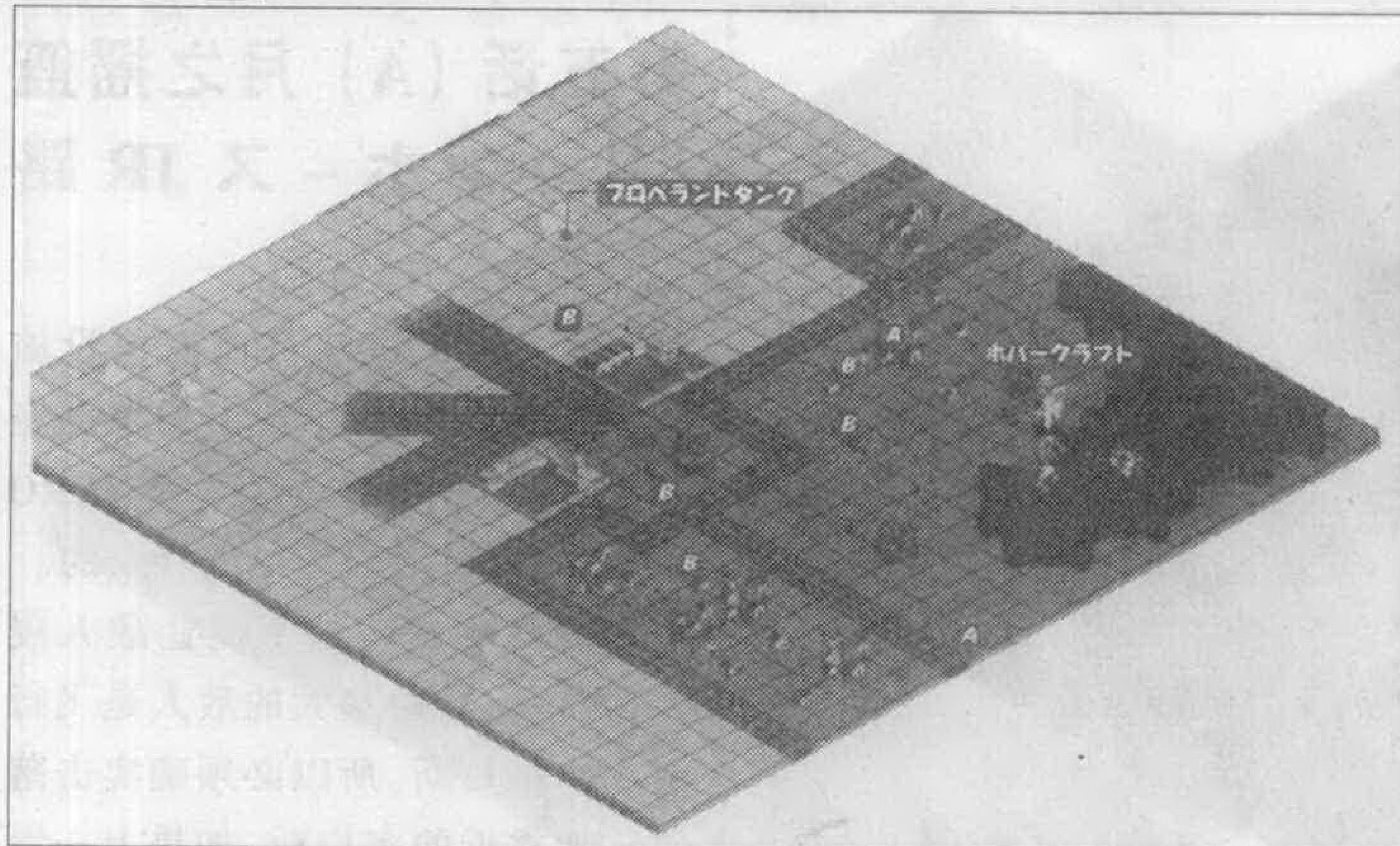


第四话（B）正义在我们这边（ア－ガマ合流路线）

铁也的任务就是迅速与被 **BOSS** 藏起来的大魔神合体，并全灭敌人。

最初 **BOSS** 为了保护大魔神，不能移动。铁也必须迅速向他靠近，注意移动时铁也要和ビュ－ナス一起行动，让ビュ－ナス进行援护。**BOSS** 被攻击时会使用防御，当 **HP** 很低时可用ド根性回复。铁也与大魔神合体后，**BOSS** 就可以到海里避难了。不过合体后百式会作为敌方增援登场，要用必中迅速的消灭他。当正树前来增援后，就可以利用地形打击敌人。而第二次增援来到后，就可以稳操胜券了。不过要集中力量消灭ス－ドリ才能得到熟练度。

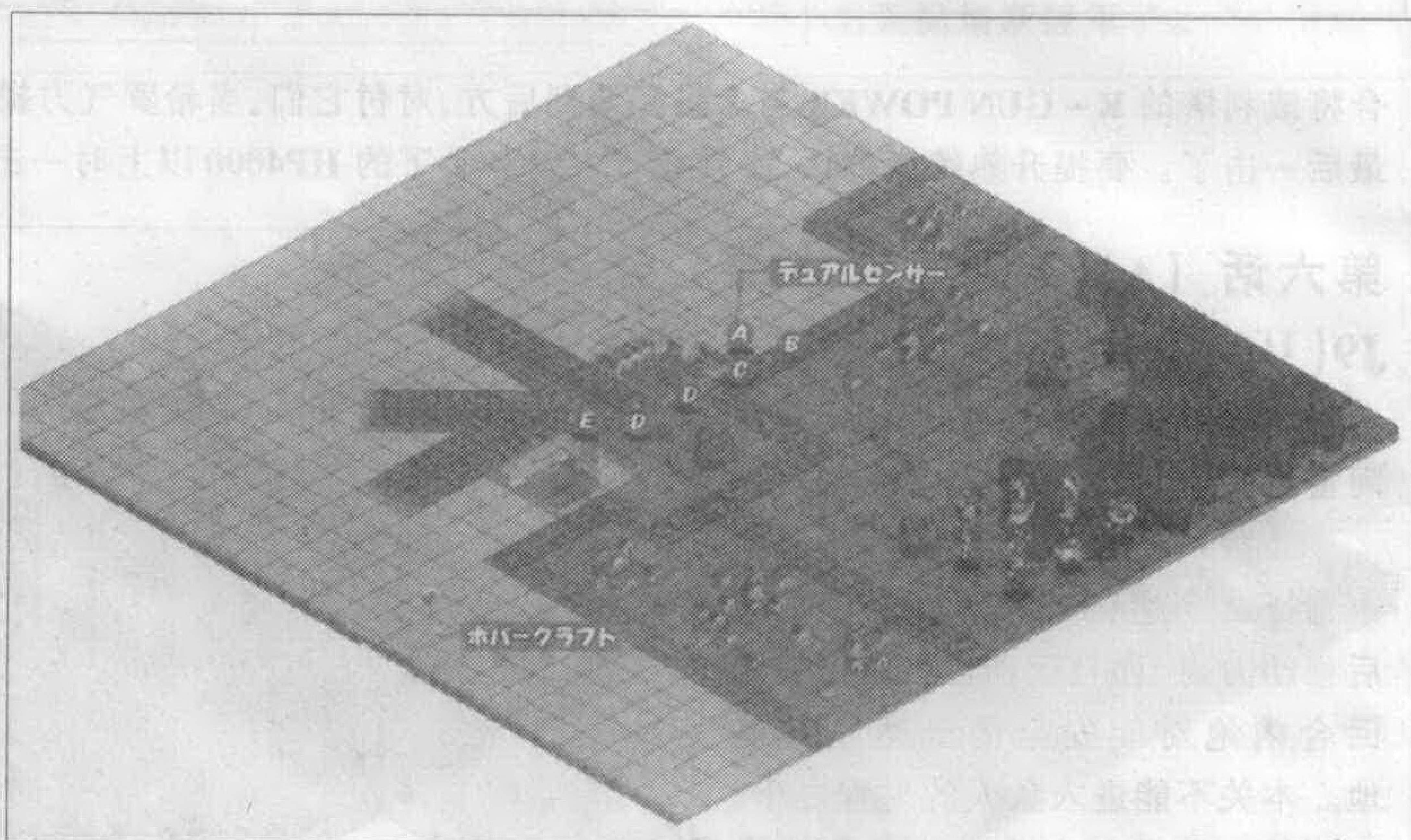




第五话（B）被打破的枷锁（アーガマ合流路线）

最初辉等人，被囚禁在南アタリア，在队长的带领下大家试图逃出南アタリア。而受到提坦斯威胁的龙星等人作为敌人登场阻止骷髅队。

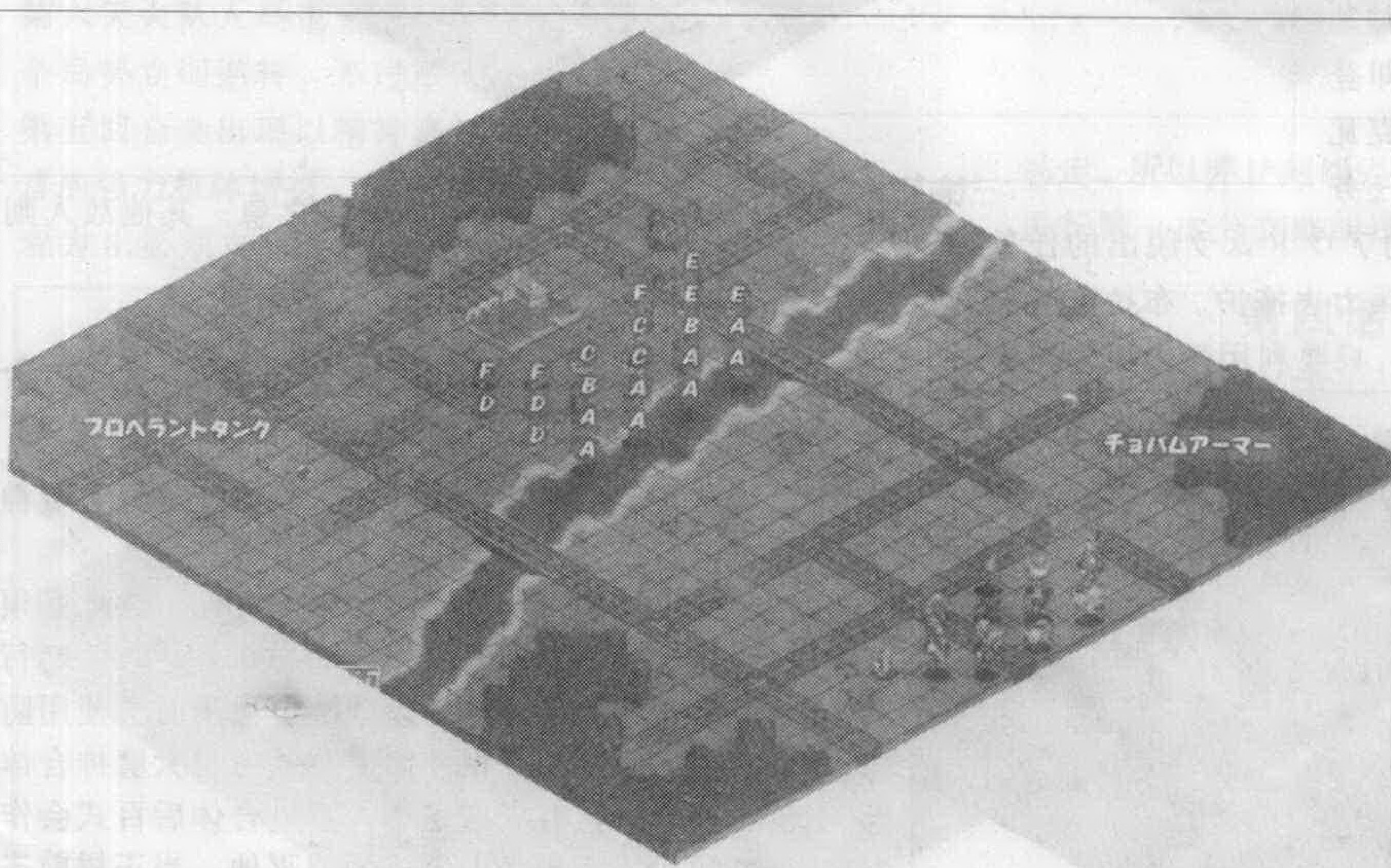
由于骷髅队的 **VF** 系列机体防御力与 **HP** 非常低，所以千万不能被敌人击中。幸好フォッカー拥有指挥官能力，可以修正周围机体的命中与回避力。当龙星出现后不要攻击他们，因为四天后他们就会加入了。不过サフィーネ也会在同一天登场，如果有实力的话可以选“サフィーネ见逃さない”，并利用第五回合出现的自军援军击落她。至于熟练度方面，要击落スードリ的话就可以提升。使用强力武器外加援护攻击将其最后的 **4500** 左右 **HP** 一举消灭。



第六话（B）一呼即到（アーガマ合流路线）

除了最初敌人的配置位置不同外，基本与リーンホース **JR** 路线相同。

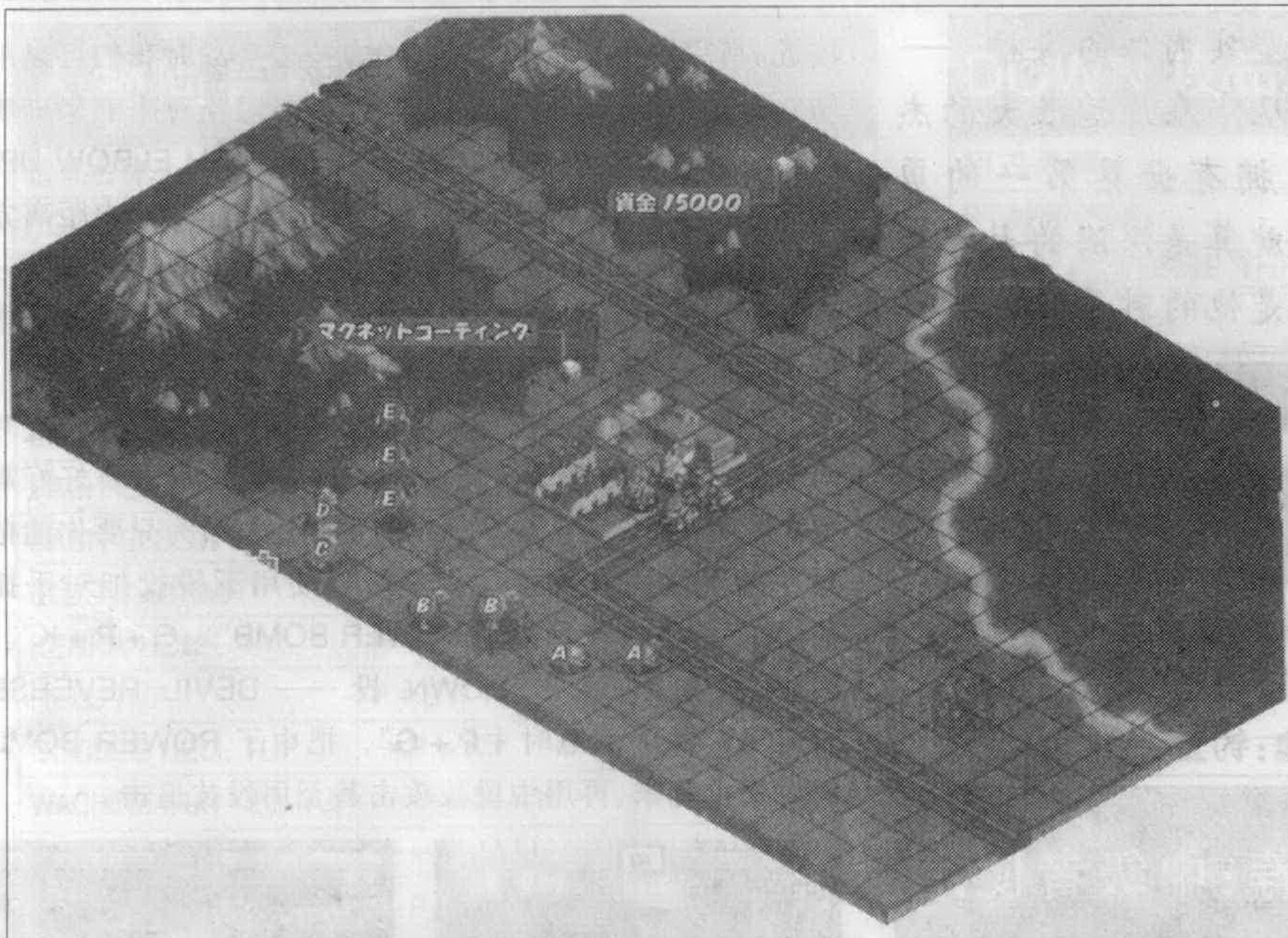
最初要引诱敌机到指定区域，方法是让运动性与移动力高的机体，上前攻击所有敌机，第二回合让他们追击。就可以引诱他们到指定地区了。当作战成功后克瓦特罗大尉与艾玛中尉就会加入。因此最初不要击落他们两人。



第七话 无尽的圆舞曲

年幼的玛莉美亚宣布独立，并且扬言受到阻止就发射核弹毁灭地球。而重建的隆多·贝尔队当然不会任其胡作非为。

本关的敌人非常多，不过布阵上有一个致命弱点，那就是太过集中。如果遇到了地图兵器专家——**W** 高达 **ZERO** 改。那么就只能等着全灭了。这里可以让希罗说得五飞两次，让他加入。在本关开始前可以选择是否让 **J9** 进行破坏。如果同意的话最初五飞就会出场，胜利条件也变为敌全灭。如果不同意，胜利条件就是アーガマ侵入敌基地。不过不管怎样选择，要提高熟练度就必须在四回合全灭敌人。这就必须充分利用地图兵器的威力了。



第八话 努比亚的嘲笑

来自拉·基亚斯的魔装机系角色大登场的一话，不过由于塞巴斯塔是由塞尼亚驾驶的，所以必须在敌人全灭前保护她。

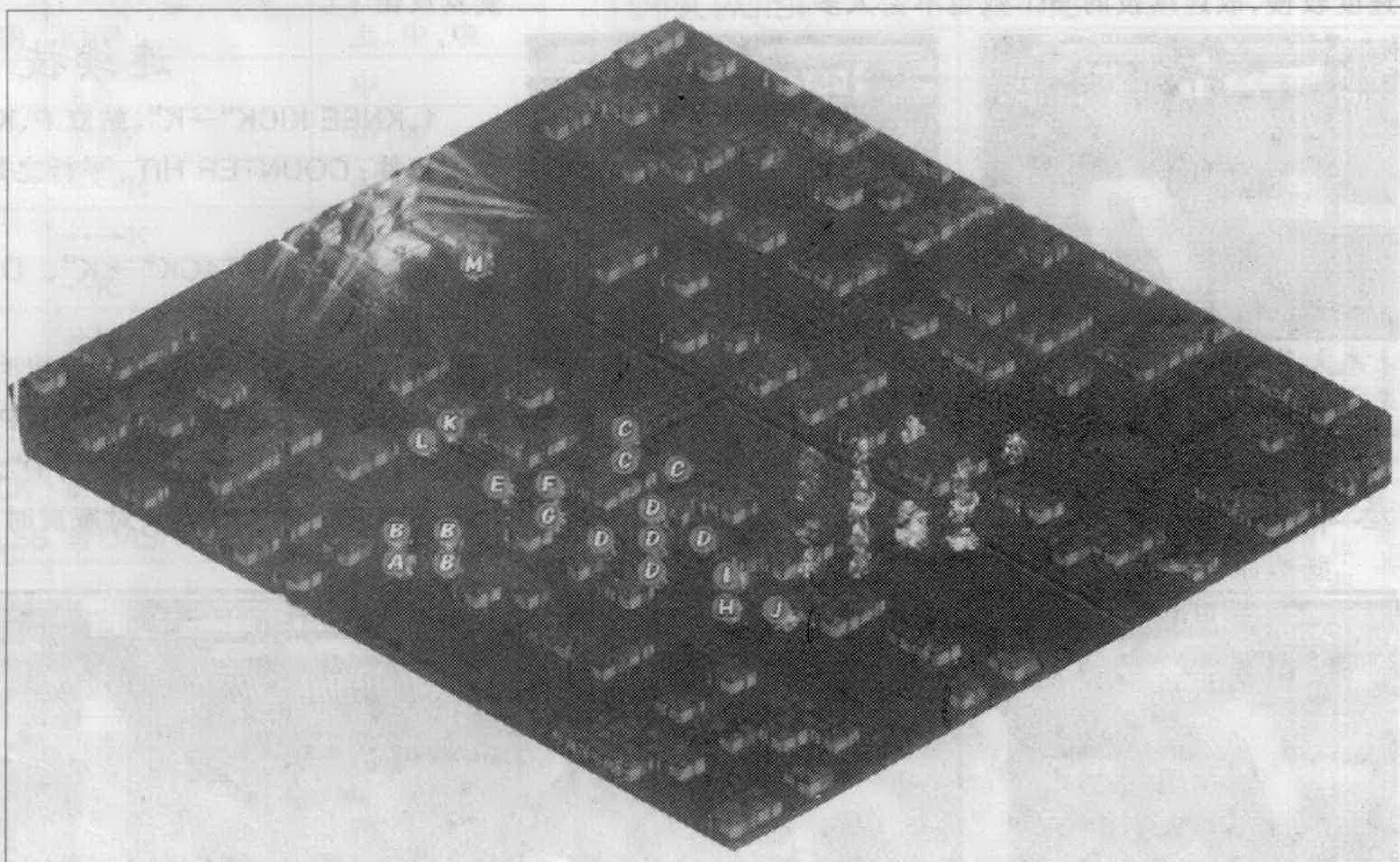
最初的目的就是保护塞巴斯塔，所以最大限度利用援护防御系统是过关的关键。万一塞巴斯塔的**HP**低下时，可以用精神指令“信赖”回复。坚持到第四回合，自军将在右侧出现，这是反击的时候了。本关熟练度提升的条件是击落ミケロス，注意它的**HP**小于**5000**时会撤退。到了第六回合カ－メン会在右下角出现，不过三天以后就会撤退，要打死他可是非常难的。就算费了九牛二虎之力击毁它，最多也只是得到一些金钱而已。

关于龙星座机与熟练度的关系：进入本关时熟练度小于**2**时，龙星驾驶量产型古伦卡斯特贰式出场，熟练度大于**2**时他驾驶量产型比尔修拜因**MKII**出场，大于等于**6**时，他会驾驶久违了的量产型盖修斑斯特**MKII**出场。这些机体由于是量产型所以与α中主角的专用机有很大差距，不要抱过大的希望喔！

第九话 愚者的祭奠

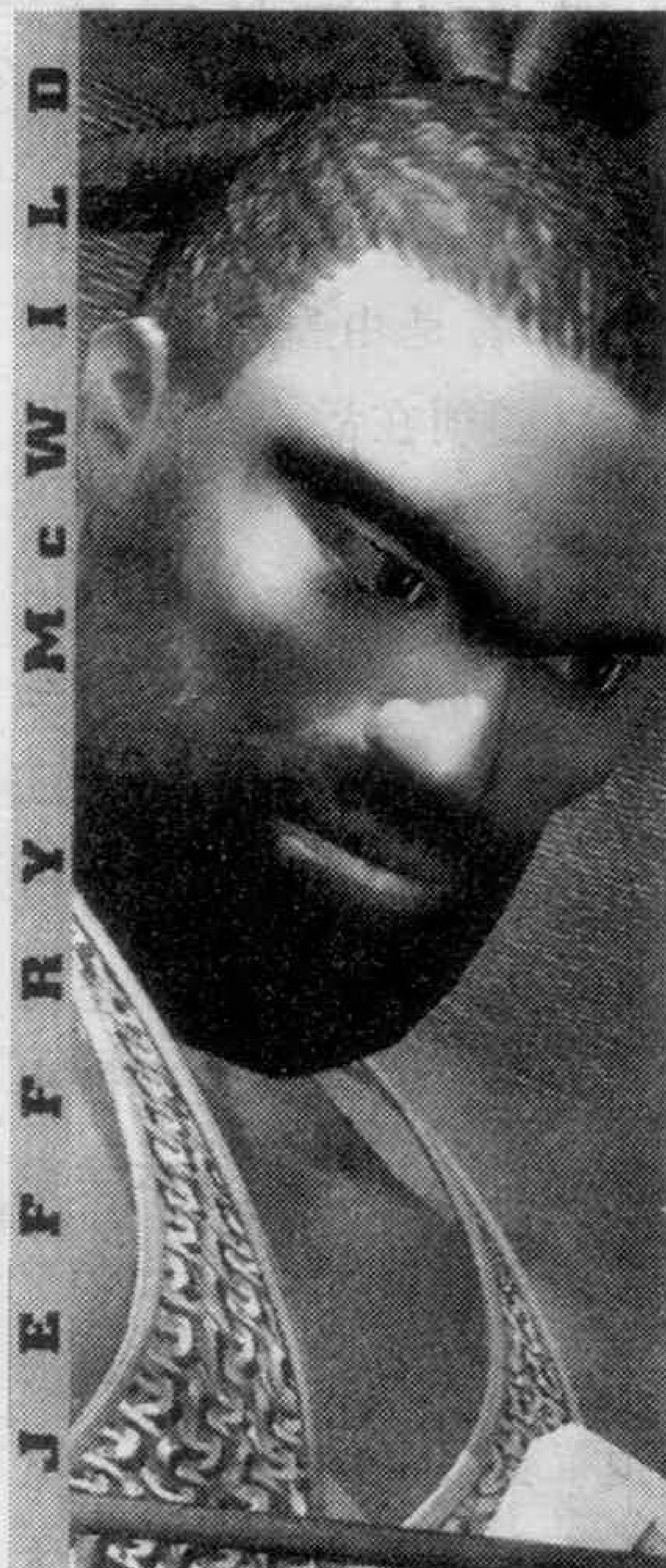
提坦斯总帅——加米托夫·海曼宣布自己就任地球联邦政府总统，并且让著名歌星林明美，为他的就任大典举行演唱会。超时空要塞的测试机师勇与卡鲁多自然不会让加米托夫的野心得逞，战幕即将拉开。

最初勇会遭到卡鲁多的攻击，第三回合事件发生后卡鲁多加入，两人的机体状态完全恢复。此时提坦斯的秘密兵器幽灵**X9**登场，其回避命中能力高的让人难以置信。勇使用“集中”后依然无法命中！勇到达马克罗斯后，自军增援就到了，必须迅速消灭**X9**，至于第二回合敌方增援的璞露**2**，一定让基德说得她一次后再击毁。不过要注意的问题就是，在这些战斗中尽量避免使用超级系机体的精神指令。因为真正的战斗在全灭提坦斯部队后才开始。白河愁驾驶其爱机新·古兰森登场了，要击倒他必须用超级系机体配合热血猛打，否则就等着被白河愁全灭吧！



~未完待续~

（续上期）



拥有坚实肉体的海神——

从小在海边长大的杰夫利拥有世界第一的勇气，就算是深海的大白鲨也不是他的对手。

杰夫利

国籍：澳大利亚

门派：角斗技

身高/体重：1米83/111公斤

年龄/血型：40岁/A型

兴趣：钓鱼

推荐：中级者使用

招式风格：

杰夫利是一位投技非常丰富的角色，而且基于他有很多指令简单的投技，还可给对手极大的伤害，所以虽说他跟沃尔夫都是投技系的角色，但相对来说就比较易用。而除了投技外，一些中段的打击技如 KNEE PUSH“←K”、MIDDLE HELL TUP“→P＋K”或可把对手打倒的下段攻击 DUCKING LOW“↓K＋G”等都是他的主要攻击。

另外，虽说他有不低的攻击力，但招式速度及变化都较差。就连命中率非常高的倒地攻击↑＋P，杰夫利都很难击中对手。而倒地攻击失败后的硬直时间又很长，所以很多时候为了安全起见还是以↘K作为倒地攻击。另外，由于他的速度较慢，故连续技的HIT数也不会太多。

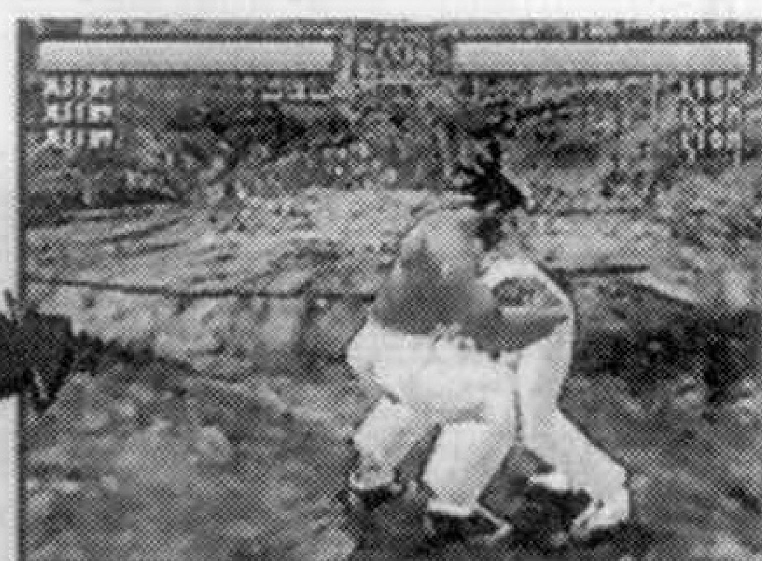

↑杰夫利的投技比沃尔夫更容易出，而且破坏力惊人。


↑虽然杰夫利的DOWN攻击面积十分大，但由于浮空时间太长，所以时常会落空。

基本战法：

既然你选用杰夫利，那么对手自然不会这么容易让你接近。所以中距离的牵制也很重要。近身战时我们可以用站立P或蹲下P作牵制，它们除了可阻止对手前来进攻外，若“有幸”击中对手的话，还可用DASH ELBOW UPPER“→→PP”或KNEE ATTACK“→K”追击之。中距离方面，DUCKING LOW“↓K＋G”可以说是非常实用的一招。这招除了可把对手打DOWN外，被挡后硬直又非常短，所以非常适合用作牵制。

另外，说到投技方面，上段投主要都是乘对方硬直时间时使出，这方面关于指令输入的时间大家可要好好掌握。然而，也不能忽略下段投的重要性。因为只要你能把对手的下段固有技挡住，就可以使用下段投把对手抓住。常用的下段投可说是POWER BOMB“↘G＋P＋K”。因为杰夫利可用DOWN投——DEVIL REVERSE THROW“对手倒地时↓P＋G”，把中了POWER BOMB的对手拉起来，再用中段技攻击甚至用投技追击。



↑抓住敌人空挡进行摔投，是杰夫利比较擅长的。

跟杰夫利对战时的技巧：

对杰夫利时，除非知道对手必中无疑，否则切忌使出回转系的攻击，因为被挡住后的硬直时间可能会令你失去四成体力。另外，基于杰夫利的主力还是投技，所以把双方的距离拉远点儿，逼他用一些攻击范围较长的招式，由于其招术速度较低，那么我们就可有较多时间作出应变及反击了。

连续技

1、KNEE KICK“→K”、站立P、KNEE KICK“→K”。

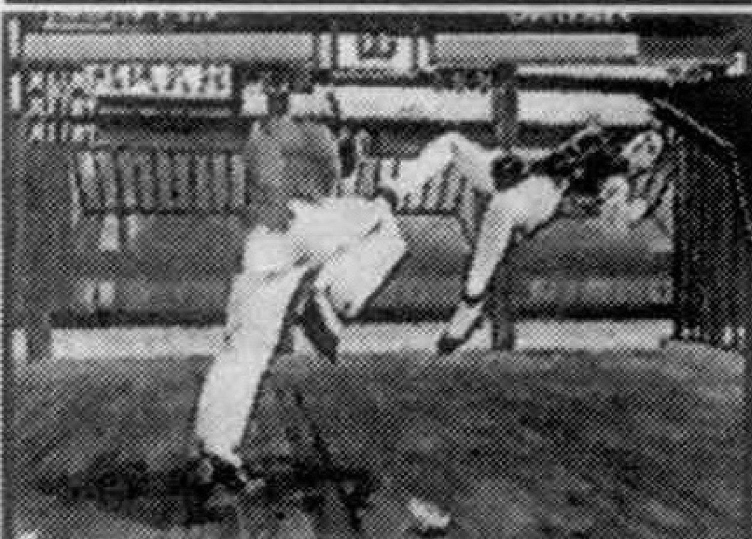
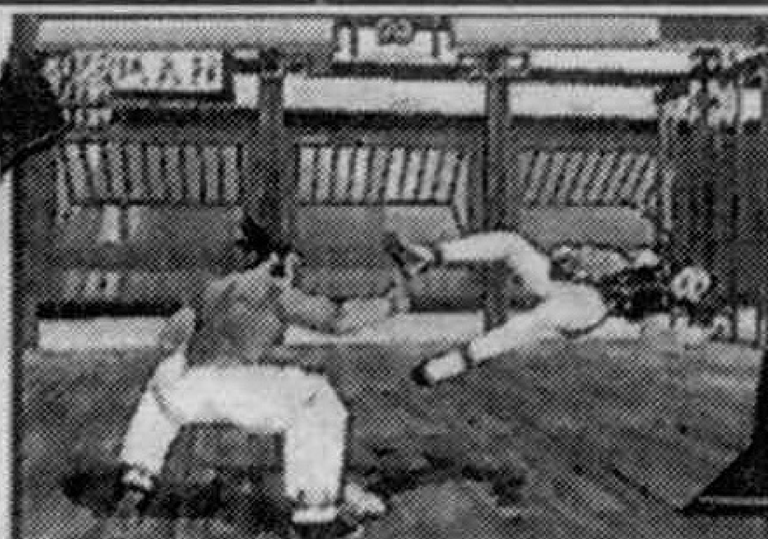
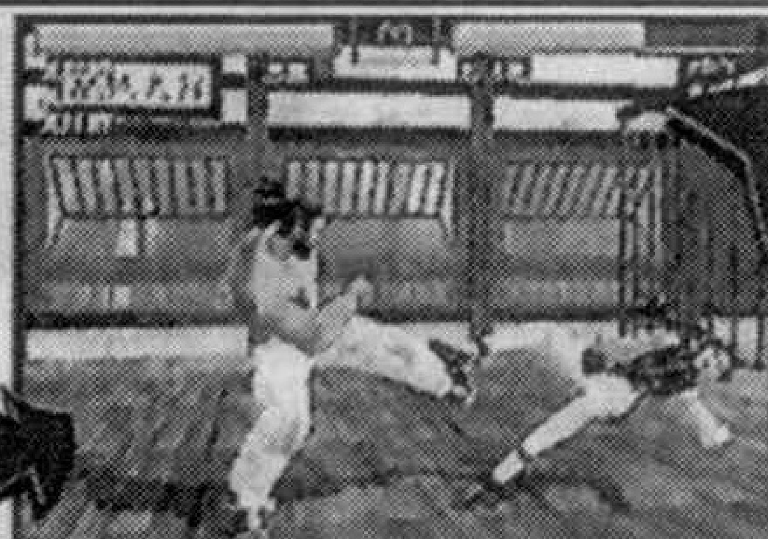
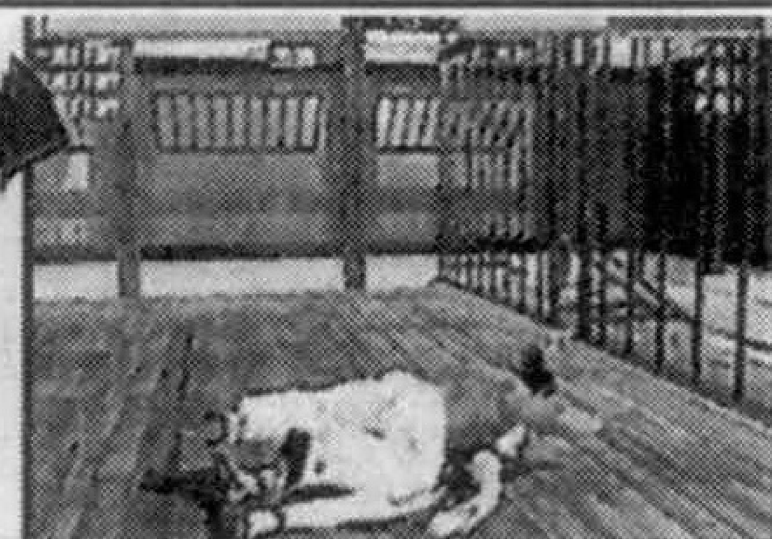
条件：COUNTER HIT、平行之足位置、轻至中量级对手适用。

2、KNEE ATTACK“→K”、DASH ELBOW UPPER“→→PP”。

条件：COUNTER HIT、对鹰岚时不适用

3、KNEE KICK“→K”、蹲下P“↓长P”、DUCKING LOW“↓K＋G”、DOWN攻击“↑P”。

条件：八字之足位置、对鹰岚时不适用。

人物固有技:

招式名称	指令	攻击段数
DOUBLE KNUCKLE	PP	上、上
COMBO KENKA HOOK	PP←P	上、上、上
12 UPPER	→P	上、上、中
ELBOW BAT	→P←P	中
ELBOW HAMMER	→→PP	中、中
BASH ELBOW	←P	中
DASH ELBOW UPPER	←→P	上
ELBOW STAMP	P+E	上
KENKA HOOK	P+E P+E	上、上
HELL TUP	P+E P+E P+E	上、上、上
DOUBLE HELL TUP	→P+K	中
WACHINE GUN TELL TUP	←→→P+K	中
MIDDLE HELL TUP	→←P	上
PLUS HAMMER	↓P+K	中
HELL BUNK HAMMER	←→P+K	中
HEARD ATTACK	←↘P	中
DOUBLE HAMMER DOWN	←↘PP	中、中
RISING HAMMER	↘P	中
SMASH UPPER	↘PP	中、中
DOUBLE UPPER	↘PPP	中、中、中
DOUBLE UPPER	↘(长)P	中
VERTICAL UPPER	↘↘P	中
KENKA UPPER	PK	上、上
KNUCKLE KICK	K+E	上
UPPER KICK	↘K	中
SIDE KICK	↘K+E	中
KILLING TOE KICK	KK	上、中
KILLING TOE KICK HAMMER	KKP	上、中、中
TOE KICK	↓K	中
TOE KICK HAMMER	↓KP	中、中
KENKA KICK	→→K	中
HEEL ATTACK	←→K	中
KNEE PUSH	←K	中
KNEE HAMMER	←KP	中、上
DUCKING LOW	↓K+G	下
LOW KICK	↘K+G	下
RUNNNG HIP ATTACK	前 DASH 中 K+G	中
RUNNNG BODY PRESS	前 DASH 中 K+P	中
SJOMACH CRUSH	←↘P+K	中
KNEE ATTACK	→K	中
LIFT UP THROW	STOMACHCRASH 后↓P+G	中、投技

登峰造极，深奥解析

DOWN 攻击:

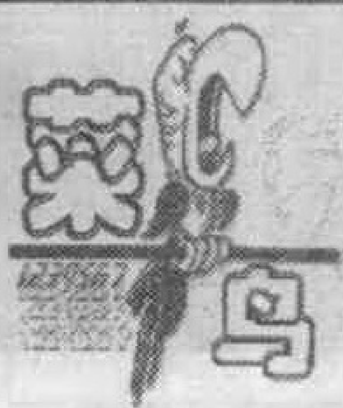
招式名称	指令
STAMPPING	↘K
DEVIL REVERSE THROW	↓P+G
BODY BREAK	↑(长)P
RISING DROP	↓↑(长)P

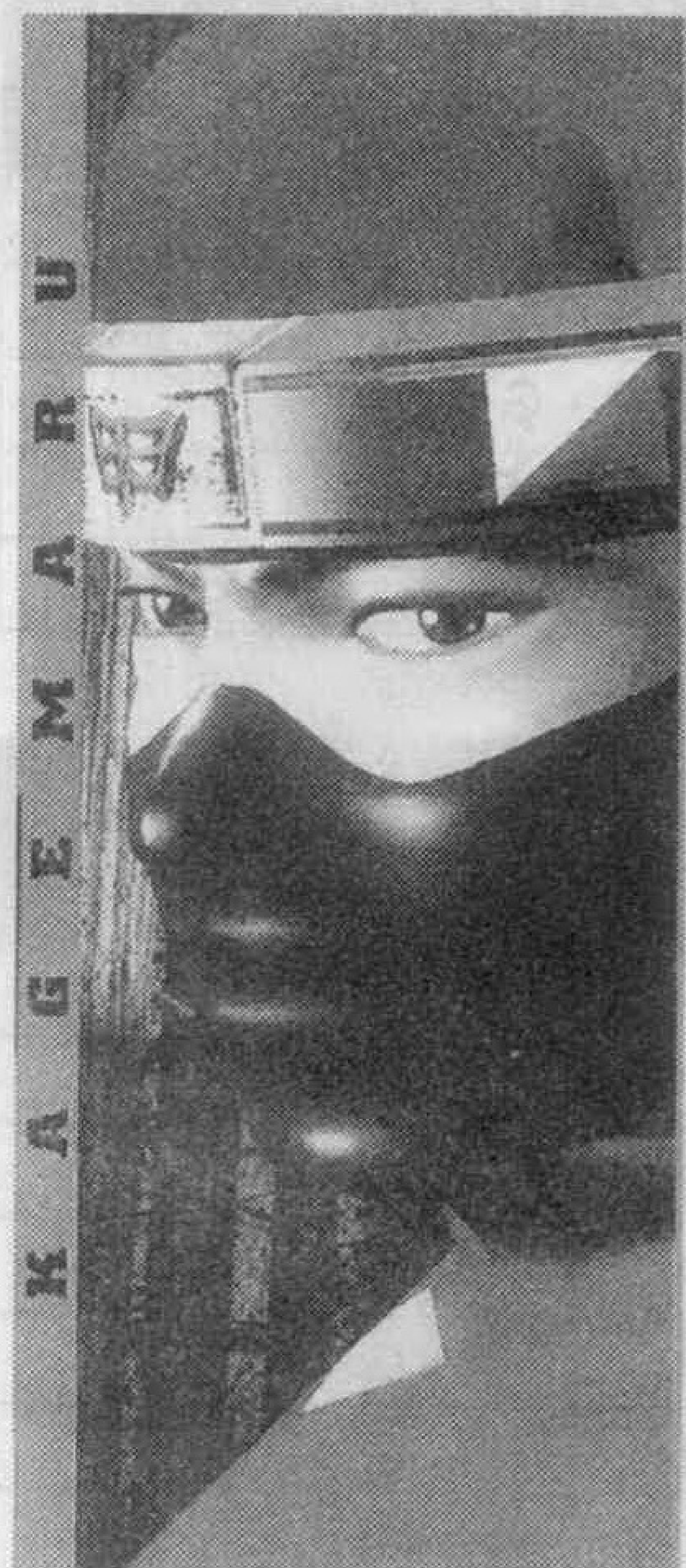
投技:

招式名称	指令
HEARD BAT	←→P+G
HEARD CRUSH	←→P+G←P+G
HEARD CRUSH	←→P+G→P+G←P+G
DOUBLE HEARD BAT	←→P+G→P+G
TRIPLE HEARD BAT	←→P+G→P+G→P+G
BACK FLIP	P+G
BACK BREAKER	面对对手背部 P+G
SPLASH MOUNTAIN	↘↘P+G
TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	↓K↓↘→P+G
COCONUT CRUSH	在对手身旁
POWER SLAM	→P+G
BODY LIFT	←P+G
TACKLE	←↘P+G
MACHINE GUN TACKLE	对手背着墙壁←↘P+G
MACHINE GUN HAMMER	↙→P+G
BACK THROW	↙P+G
WALL WIPE THROW	墙壁在自己背后↙P+G
CHOKE SWEEPER SWING	在对手背后←P+G
SPIRAL MASTER	↓P+G
ARM BREAKER	在对手旁→→或→←P+G
FRONT BACK BREAKER	←→→P+G
CORKSCREW KNUCKLE	在对手旁，而他又蹲下时 P+G+K
ROWER BOMB	对手蹲下时↘P+K+G
MACHINE GUN LIFT	对手蹲下时↓→P+K+G
IRON CLAW	对手蹲下时↓P+K+G



←与沃尔夫一样都是摔跤高手，用此二者来格斗，必是甚为有趣！





一代最弱麻将男——

除了继承了日本最强的忍术外,影丸最大的强项(也不算是强项啦)就是搓麻将,就算倾家荡产也不怕。

影丸

国籍:日本

门派:忍术

身高/体重:1米78/66公斤

年龄/血型:27岁/B型

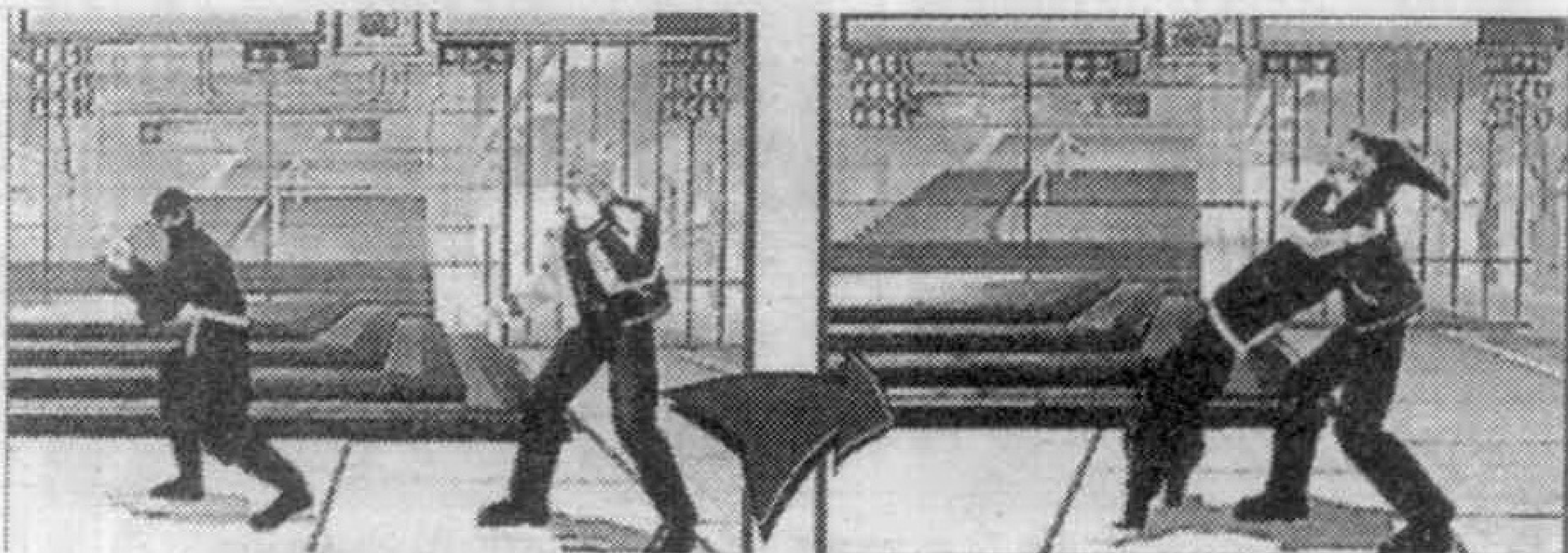
兴趣:搓麻将

推荐:中级者使用

招式风格:

在12名角色中,他的攻击范围是最大的,其代表招式当然是雷龙飞翔脚"→→P+K+G"及叶呀龙"→→G+K"了,与对手相搁三个身位也可攻击到。不过,"VF3"的场地已大幅变更,不可以再像"VF2"那样可以用弧延落"←P+G"把对手抛上空中再用叶呀龙踢出场外。当然,有高速移动技(如前转"←↙↓↘→"、后转"→↘↓↙←")也是他的特色。若把这些高速移动技混合于攻击中使用,对玩家的反应就是一大考验了。

除此之外,影丸招式的另一个特点,就是有很丰富的背转技,甚至就连背转CATCH投都有。而背转技的主要目的,就是在对手以为你在无防御的背向状态下向你进攻,再出奇不意的作出反击(见下图)。

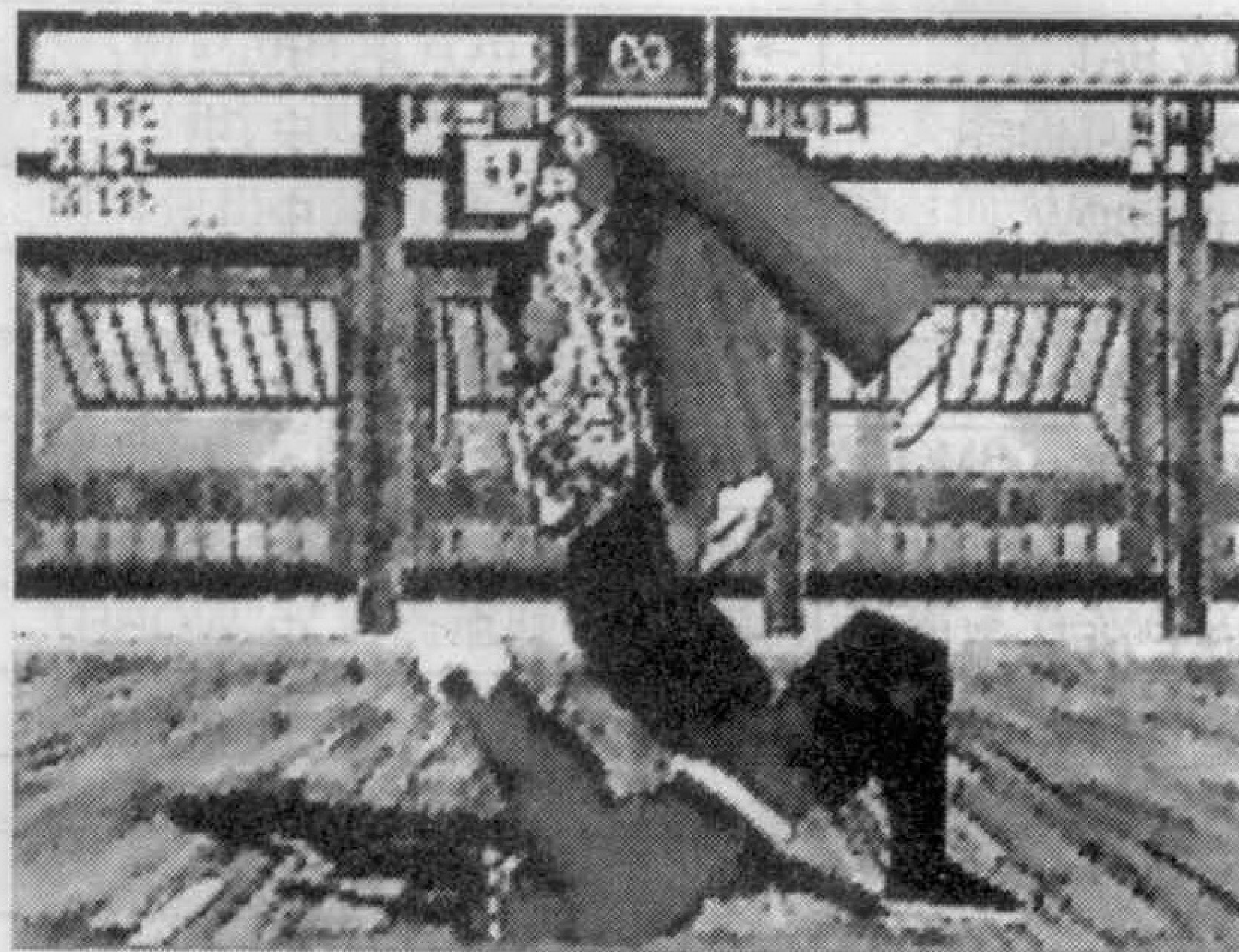


基本战法:

影丸最主要的攻击,当然是他那变化多端的P系COMBINATION吧。(如散弹螺旋里蹴"PP←PK"、散弹里蹴"PPPK"、散弹风神脚"PPP←或↖K"就是)不过,除非是AIR COMBO,否则可不要按出招表的由头用到尾。因为这些COMBINATION电脑影丸是经常使用的,再加上这些攻击不是HIT,故此第一下攻击打到对手后,后面的攻击很容易被挡住,继而会出现破绽。

所以,我们要因对手的状态而变招。

而说到影丸的精要所在,其中之一当然就是弧延落"←P+G"了,中了这招的对手有非常长的浮空时间,虽然"VF3"有新增的空中投IZUNA落"弧延落后↑P+G",但为了有更高的破坏力及挑战性,通常都会先出一些增加浮空时间的招式(如浮身膝蹴"↓长→K")再接P系COMBINATION。(如散弹风神脚"PPP←OR↖K")



←弧延落是影丸的最深奥义!

跟影丸对战时的技巧

对影丸时其中一点要注意的,就是不要远距离战,因为他的地滑(前DASH中→长K)、雷龙飞翔脚"→→P+K+G"及叶呀龙"→→G+K"皆可作高速的远距离攻击,尤是雷龙飞翔脚、叶呀龙这两招那么相似,一不留神就会中招。由于他很多招式的攻击轨迹是直线的,所以用侧闪就可令他露出不少破绽。

除此之外,也要小心其前转后转之中会使出突击技。因为前转、后转接其他招式的速度十分高,而且又有两种选择(如前转中可出回转地擂脚"下段"或叶刃"中段")。

所以最简单有效的方法,就是趁他转过来时按蹲下P的COUNTER。

连续技

1、弧延落"←P+G"、浮身膝蹴"↓长→K"、散弹风神脚"PPP←OR↖K"。

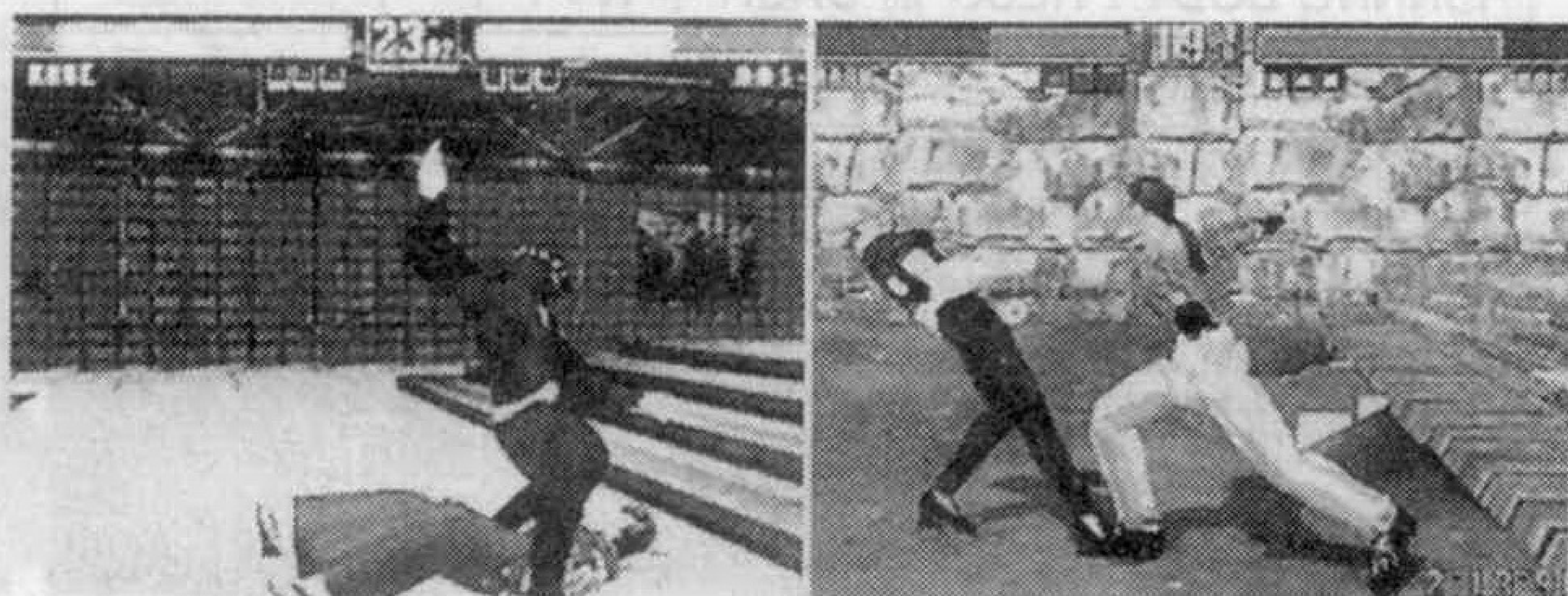
条件:对鹰岚不适用。

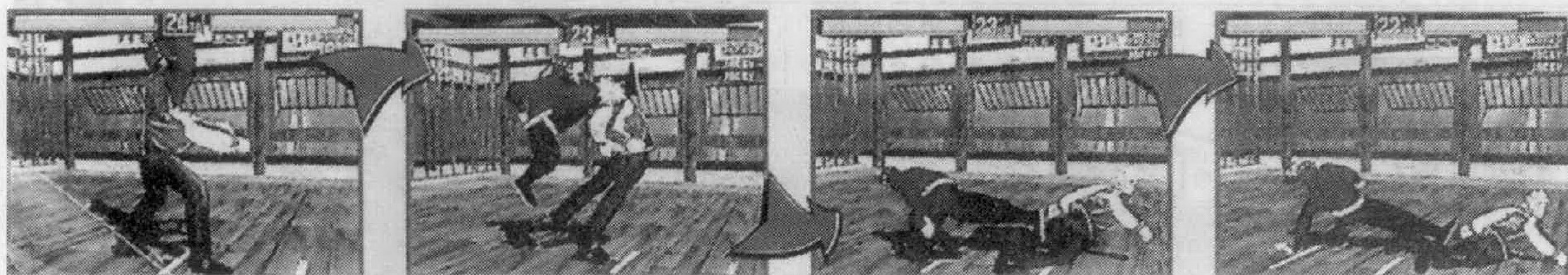
2、弧延落"←P+G"、落闪刃返"→P+K P+K"、叶重"PK"、地滑"DASH中K"

条件:轻至中量级对手适用。

3、顺逆自在"→P+G"、飞前蹴"↗K"、龙尾闪"←←K+G"、半月蹴"敌人在自己背后↓长K"。

条件:对鹰岚不适用。





人物固有技:

招式名称	指令	攻击段数
侧弹	↙P	上
侧弹重	↙PK	上、上
侧弹螺旋击	↙PP←P	上、上、上
烈掌螺旋	PP←P	上、上、上
烈掌	PP	上、上
散弹击	PPP	上、上、上
散弹螺旋里蹴	PP←PK	上、上、上、中
散弹里蹴	PPPK	上、上、上、中
散弹风神脚	PPP←或↖K	上、上、上、中
螺旋	←P	上
螺旋里蹴	←PK	上、中
落闪刃	→P+K	中
落闪刃返	→P+K P+K	中、上
叶重	PK	上、上
烈掌脚	PPK	上、上、上
岩崭破	↓(长)↘P	中
风闪刃	P+K	中
肘打	→P	中
叶隐闪刃	↘P+K	中
旋风刃	↓P+K	中
影刃	→↓↘P	中
中蹴	↘K	中
横蹴	↘K+E	中
叶呀龙	→→K+G	中
旋蹴	↓K+G…	中
里水车	↘K+G	中
水车蹴	↖K+G	中
圆月蹴	↗K+G	中
旋风蹴	↖K	中
幻叶	←K+G	上
雷龙飞翔脚	→→K+G+P	下
流影脚	→→K	下
浮身膝蹴	↓(长)→K	中
落刃返	←←P	上
地走	↙K	下
里旋蹴	←←K	上
龙尾闪	←←K+G	下
前转	←↙↓↘→	移动技
后转	→↘↓↙←	移动技
针鼠弹	前转、后转后←↙↓↘→P	下
回转地擂脚	←↙↓↘→K	下
后转地擂脚	→↘↓↙←K	下
地滑	前 DASH 中→(长)K	下
里叶	对手在背后 P	上
逆蹴	对手在背后 K	上
里手刀	对手在背后↓P	下
背后爪	对手在背后↑K	中
影旋风蹴	对手在背后↖K	中
半月蹴	对手在背后↓(长)K	下
里旋风蹴	对手在背后↗K	中

DOWN 攻击:

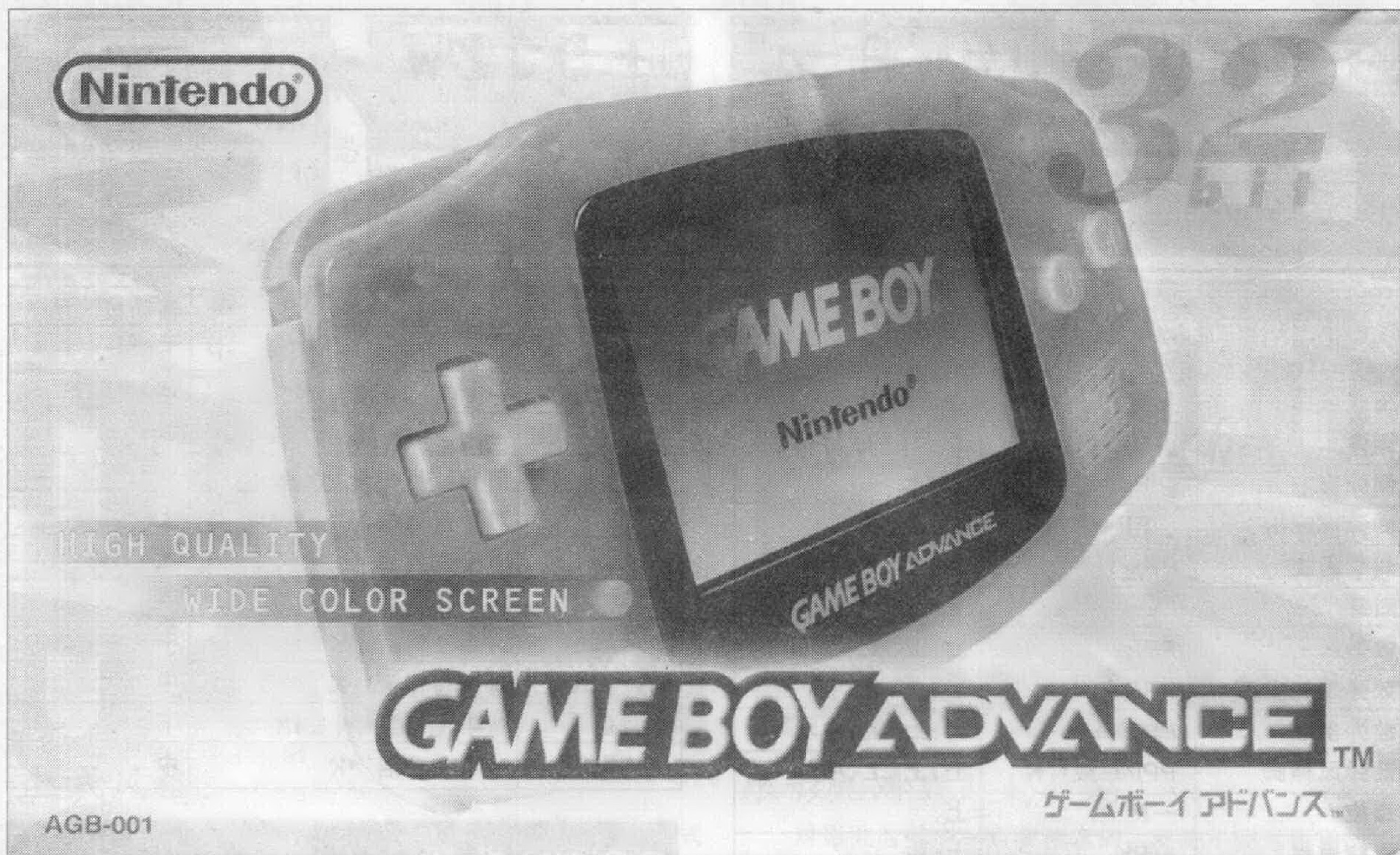
招式名称	指令
踵落	↘K
飞鸟	↑(长)P(中距离)
飞延弹	↑(长)P(近距离)
飞翔击	↑(长)P(远距离)

返技:

招式名称	指令	备注
小手返	←P+K	返上段 P

投技:

招式名称	指令
太刀	P+G
雾霞	在对手身旁 P+G
叶里霞	在对手背后 P+G(如对手蹲下可按 P+G+K)
影霞	←→P+G
浮霞	←↓P+G
刀霞	↘P+G
顺逆身在	→P+G
浮身乱弹击	↑P+G
暗霞	对手在你背后 P+G
弧延落	←P+G
IZUNA 落	弧延落后↑P+G



五大魅力	
1.	搭载 32 位元高性能 CPU 和 3Mb 内存
2.	同时发色 32000 种,高解析色彩液晶
3.	绝对兼容 GB 及 GBC 的游戏
3.	4 人对战时可以只用一块卡匣
4.	与 NGC 紧密互动,并可充当其手柄

GBA 规格表

项目	规格
CPU	32 位元 RISC CPU + 8 位元 CISC CPU
记忆体	32KB WRAM + 96KB VRAM(CPU 内藏)
RAM	256KB(CPU 外部)
LCD	反射型 TFT 彩色液晶
画面大小	40.8mm × 61.2mm(纵 × 横)
显示能力	32000 色同时显示可能
解析度	240 × 160 像素
使用电源	五号碱性电池 × 2、专用充电电池包
电池寿命	电池:约 10 小时、专用电池:约 10 小时
主机大小	82mm × 144.5mm × 24.5mm(纵 × 横 × 厚)
主机重量	约 140 克(含电池)

——GBA 制作开始是在 GBC 发售后一个月!

GBA 的开发工作是从 98 年 11 月开始的,也就是彩色版 GB 发售后一个月。本来在 GBC 的制作阶段,想要制作成的是性能媲美今天 GBA 的高性能机械。可是为了要求尽早发售,因此在短短的一年内将 GBC 完成后,才开发新的 GBA 主机。活用制作 GBC 时获得的经验,在 2 年内加紧赶工制成。相信玩家看了制作流程后应该就能了解。



GBA 的制作流程

1998 年 11 月,GBA 开发开始
↓
决定液晶屏幕的大小(2.9 寸横长型宽屏幕)
↓
检讨当初决定的 L、R 键位置
↓
经过试误学习后,主机设计从纵长型改为横长型
↓
迴路设计、机构设计、电池摆设位置决定之后,终于完成雏形
↓
试验过各种材料、形状作出的试作品,才决定出现在的外观
↓
2000 年 8 月于"SPACE WORLD"上发表
↓
主机颜色与 L、R 键造型变更
预定于 2001 年 3 月 21 日发售

——为了测试主机的耐性,实际摔撞 100 次!

GBA 被带到户外的机率非常的高,所以也是非常重要的。在开发过程中任天堂将试作品摔落地面进行测试,发现有时 L、R 钮会有断裂的情形。最后的试作品曾经做过从一米五的高度摔落地面的实验。结果是,即使内部零部件因强烈撞击而损坏,主机外壳也不会断裂。不过毕竟 GBA 还是精密机械,请各位玩家好好爱护它。

——GBA 的液晶是 2.9 寸宽屏幕型

GBA 的液晶屏幕采用 2.9 寸宽屏幕型的理由，不光是考虑到制作成本与画面的视角，更重要的是因为移植家用版游戏时不必再改变屏幕比例。不过在开发初期时，也有过保持原来的纵长屏幕或是正方形的构想。只是由于画面的大小使主机过大的话，L、R 钮按起来会很吃力，因此综合种种因素，才改为横长型设计。



液晶的特征
●解析度约是 GBC 的两倍
●虽然屏幕解析度提高，不过亮度并未因而降低

——为了驱动 GB 的软体，内部另有 GB 8 位元 CPU

GBA 的主要 CPU 芯片虽然只有一个，不过内含两种 CPU。其中 32 位元 CPU 主要用来处理 GBA 专用软件，8 位元 CPU 则是在使用 GB 软件时才会运作。系统的切换是由卡匣插槽部位是否有凹下的部分来判定的。玩 GB 游戏时虽然看起来没有什么不同，不过 GBA 内部的电压和系统与 GB 主机是完全不一样的。

——GBA 的 CPU——
32 位 RISC CPU（GBA 软件用）
↑↓（自动切换）
8 位 CISC CPU（GB 软件用）

●兼容 GB 游戏时可选择画面比率

在 GBA 上玩 GB 游戏时，画面主要还是以正方形显示。不过按下 L/R 钮后可以显示成宽屏幕！！

→注意并非所有 GB 游戏都适合宽屏。



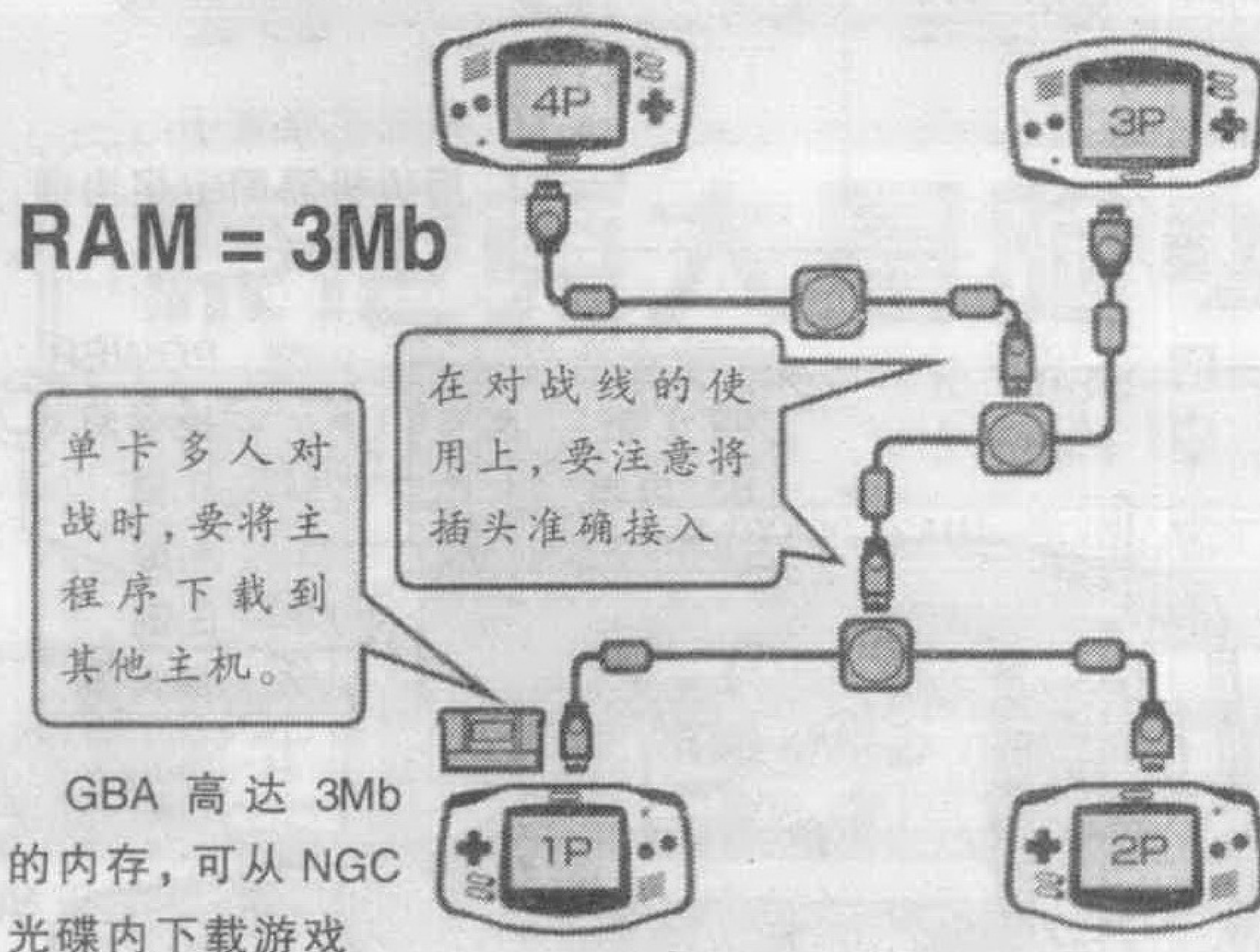
正常画面



宽屏画面

——使用单卡对战功能时，必要读取时间最多 2 分钟

这次在设计主机时，主要的目标是“低耗电、低成本、大容量”。不过在记忆体上实在是很花钱。但是也因为记忆体容量大，因此才能把游戏程式下载到记忆体中，达到 4 人同时单卡对战。但是这样一来，下载的时间最多可能会花到 2 分钟，看来在传输速度上还得再多下点功夫。



GBA 高达 3Mb 的内存，可从 NGC 光碟内下载游戏

——GBA 版的 LIGHT BOY 登场

装在主机上，即使在阴暗的地方也能玩游戏的“LIGHT BOY ADVANCE”（暂名）决定发售了！！不光是有灯光照明，还有能使画面放大 1.2 倍的放大镜和液晶保护罩等配备哟！

●厂商：SUNSEIBU · ENTERTAINMENT
●发售：3 月 21 日发售
●价格：2680 日元



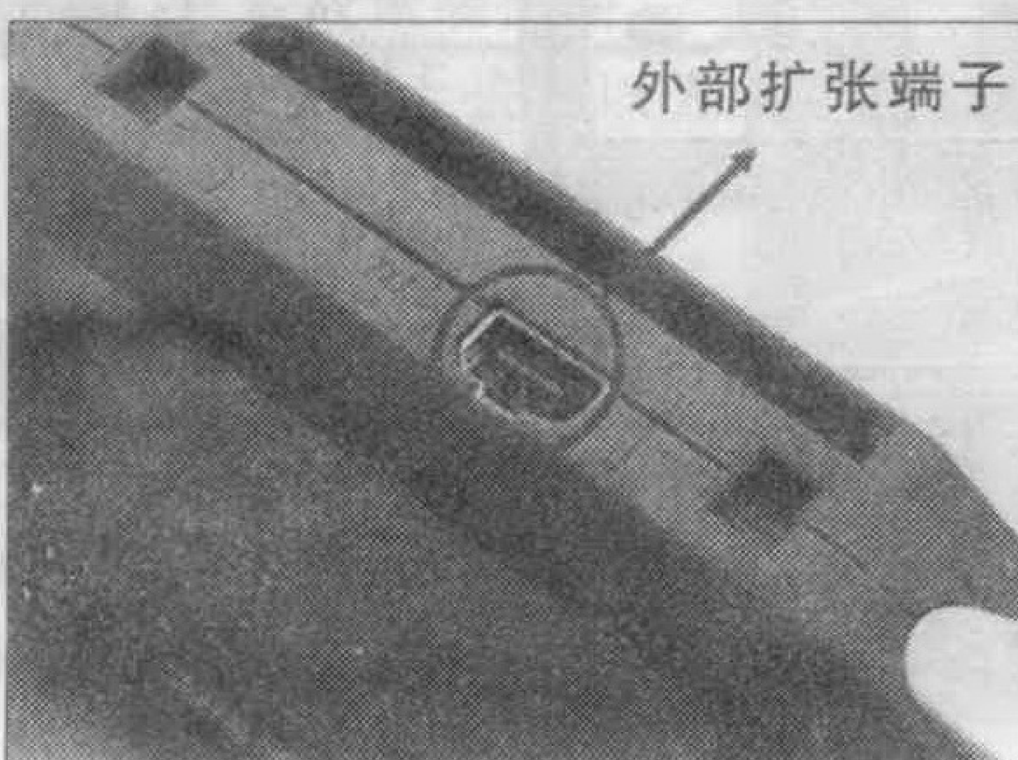
照亮画面
拉起，灯光
将放大镜

↑该装置使用两节 7 号电池。

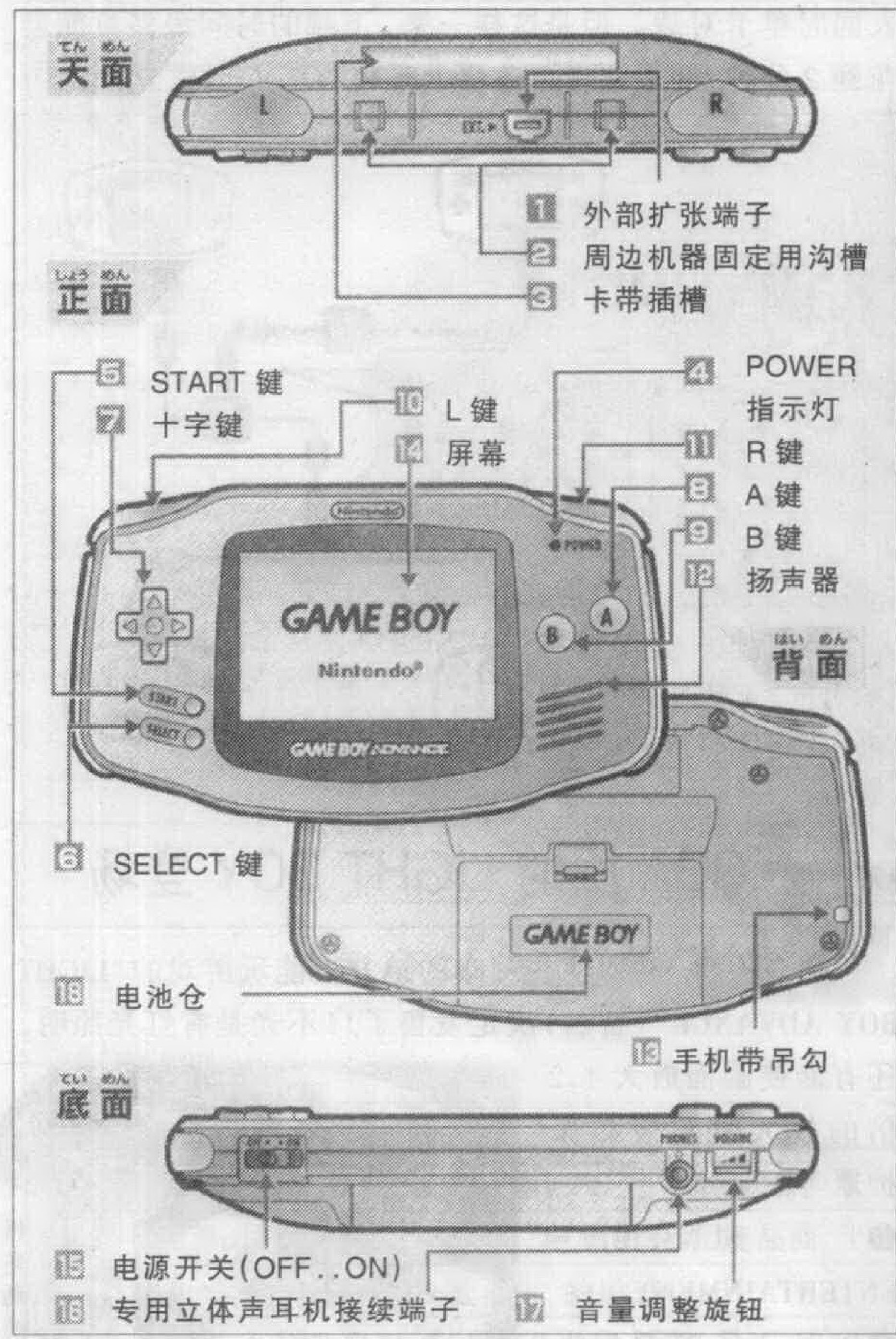
——隐藏在外部扩张端子之中的可能性？

如图，GBA 主机上方的外部扩张连结槽，主要用途是作为对战连接线的端子，但它也不是对战连张“专用”喔！因为它还能接驳许多不同的机器。这与 GB 的同端子可以接上口袋印表机的道理一样，GBA 利用这小小的端子来追求超越 GB 的游戏乐趣。

目前确定的是，接上和 GBA 同时发售的专用对战连接线，可以 115Kbps 的速度进行资料的上传与下载。但是根据任天堂技术开发部部长冈田先生表示，这个外部扩张端子的标准规格最大可以 2Mbps（= 2048Kbps）来进行收送信的工作。究竟持有这种通信能力的端子会提供玩家什么样的“乐趣”呢？OK，根据已知情报考查一番



——NEXT PAGE GO！



——1. 以 GC 用的光碟来提供 GBA 游戏

目前任天堂有“以 GC 的专用光碟来提供 GBA 游戏”的构想（天语：此条情报可靠性 100%，详情请读者参考 6 月号电软）。“争取读取速度”是任天堂产品一直以来都坚持的诉求。但是卡带所需的生产时间、成本都比 CD 等光碟媒介要高，N64 陷入苦战就是个活生生的例子。



● GBA 将实现与 NGC 的紧密互动

GBA 不但能充当 NGC 的手柄，预计未来也会推出同时用到电视屏幕和 GBA 屏幕的 NGC 游戏！

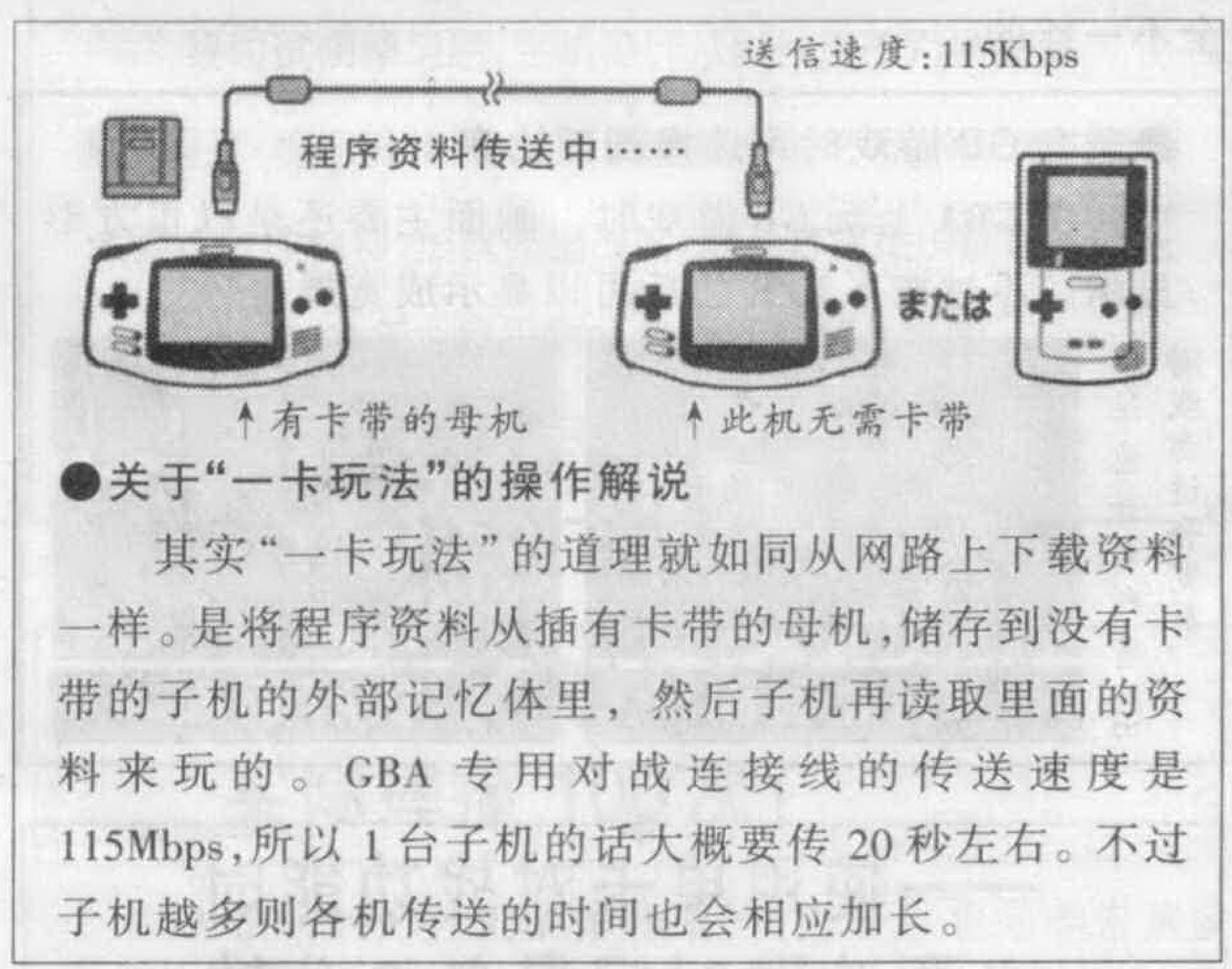
那 GBA 的卡带呢？嗯……最大容量 256mbit 的 GBA 卡带，由于容量增大，成本也增加，价格自然也不可能比以前低。可是如果游戏能以 GC 的传用光碟来提供的话，价格就可以压低了。就像目前日本仍在进行的以“NP”（Nintendo Power）来复写 SFC 的软体一样，“从 GC 下载给 GBA 游戏是可能的”。至于下载需要多少时间，还记得上面提到的最大送信速度 2Mbps 吗？据此来算，理论上 128Mbit 的游戏只要 64 秒就够了。而且以 GC 光碟的大容量来看，一张应该足以收录多款 GBA 游戏。

——2. 利用外部记忆体实现的一卡玩法

所谓“一卡玩法”是指可透过对战连接线进行游戏程序的资料下载，而形成 1 块卡带可以最多 4 个人玩的系统。这其实是透过高达 2Mb 的外部记忆体而实现的。据说 GBA 开发初期的记忆体只有目前的一半不到，不过在软体开发厂商“希望能增加记忆容量”的要求之下，增设了外部记忆体（合计 3Mb），也因此才诞生出我们现在看到的“一卡最多 4 人玩”的玩法。

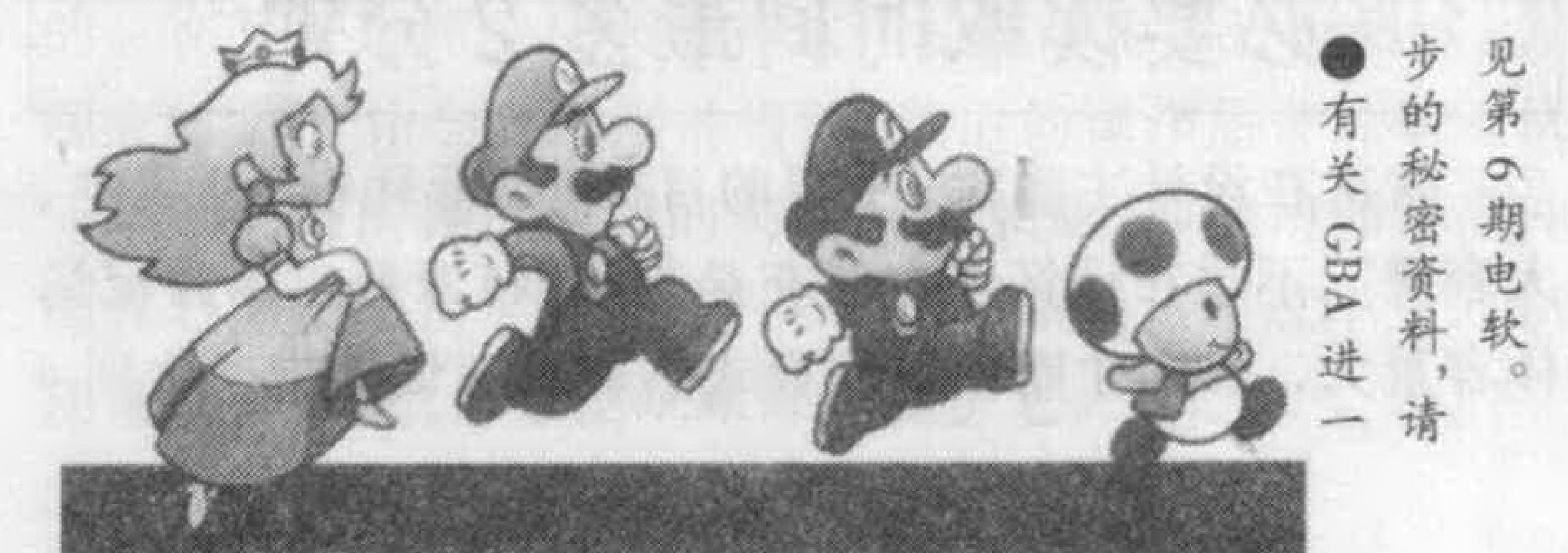
各主机记忆体搭载量比较

主机	容量	单位
SFC	1.75	Mbit
GBC	0.25	Mbit
WSC	0.50	Mbit
GBA	3.00	Mbit



●关于“一卡玩法”的操作解说

其实“一卡玩法”的道理就如同从网路上下载资料一样。是将程序资料从插有卡带的母机，储存到没有卡带的子机的外部记忆体里，然后子机再读取里面的资料来玩的。GBA 专用对战连接线的传送速度是 115Mbps，所以 1 台子机的话大概要传 20 秒左右。不过子机越多则各机传送的时间也会相应加长。



●有关 GBA 进一步的秘密资料，请见第 6 期电软。



影像新公开！资料大爆发！

智慧速度，应运自如

作为DC主机上销量最高的动作游戏，“索尼克”带给玩家的不仅仅是视觉上的震撼，最重要的就是那种久违了的爽快感再度回归。并且利用的VMS记忆卡还可以进行育成游戏，这些标志性的游戏方式已经为二代打好了基础。前一段时间随“梦幻之星网络版”附送的体验版已经让我们了解了其厉害之处。

责编：SONIC SPIKE

索尼克大冒险 2

SONIC ADVENTURE 2

DC　厂商：SONIC TEAM　类型：ACT　发售日：2001年6月23日



超级绚丽画面



绝妙操作手感





DC实力的展示作——当初人们就是这么来描述一代的。事实证明是做到了。制作人中裕司当时说过，我们已经尽了最大的努力，已经发挥了DC的最高水平(就当时而言)。如今用我们看到的图片与体验版中展示的效果，相信中裕司已经完全推翻了自己当时的话。

今年是“索尼克”诞生以来第十个年头，为了纪念也是为了回报广大支持者，“SA2”绝对无愧于这块招牌。制作人表示，游戏中将以完全秒间60格的稳定画面来好好“刺激”玩家的眼睛。速度感将有上佳的表现，远超前作。在如此高速画面中，游戏绝无贴图错误的现象，并且在一代中发生的“卡在角落里”或“视点变换莫测”等细微BUG也绝对不会在二代中发生。那时的技术毕竟未成熟，如今已然驾轻就熟，画面上升层次明显！

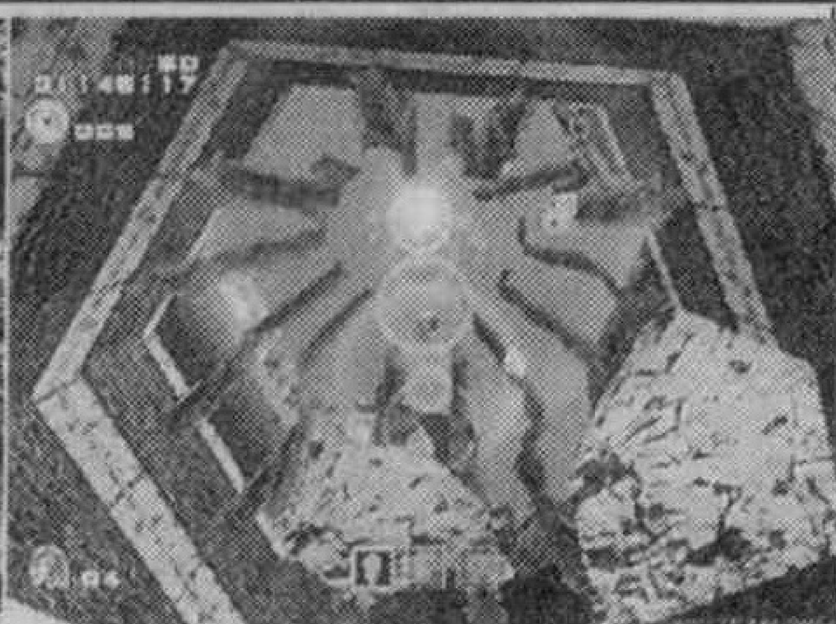
新要素也进行了大补充，动作游戏玩家必须期待！





新老角色交替？？“说你酷”将达到10年来进化的最高峰，人气鼎盛！





本次全新的“索尼克”不仅是系列中完美程度最高的，在游戏的其他方面(如丰富的模式)也将达到历史上最高。从音速刺猬的动作到游戏场景都大副加强，还有制作人一再强调的新角色与二人对战模式，再加上前作著名的育成游戏，让人感觉，“索尼克大冒险2”将有玩不完的内容在等着玩家。本次将公开众多崭新要素，养眼不能少！

“中裕司在DC上最后的大杰作”，别错过！

2P对战大充实！！

2P对战绿色森林

以分屏方式进行狂飙，与当年在SS上推出的“SONIC R”十分类似。



←两个索尼克在竞速，于原始森林中狂奔，『SONIC R』复活？

2P对战武装大桥

冷不丁看上去还以为是“GUN SPIKE”中的某关呢！这种战斗很激烈。



←泰欧斯与罗伯尼克驾驶着自己的机器人在大桥上比拼。

2P对战狂野峡谷

一代中就已经出场咯！不过要二人对战的话，熟悉地形是很重要的呀！



←纳寇斯在自己的『主场』攀岩，看上去好危险呀！

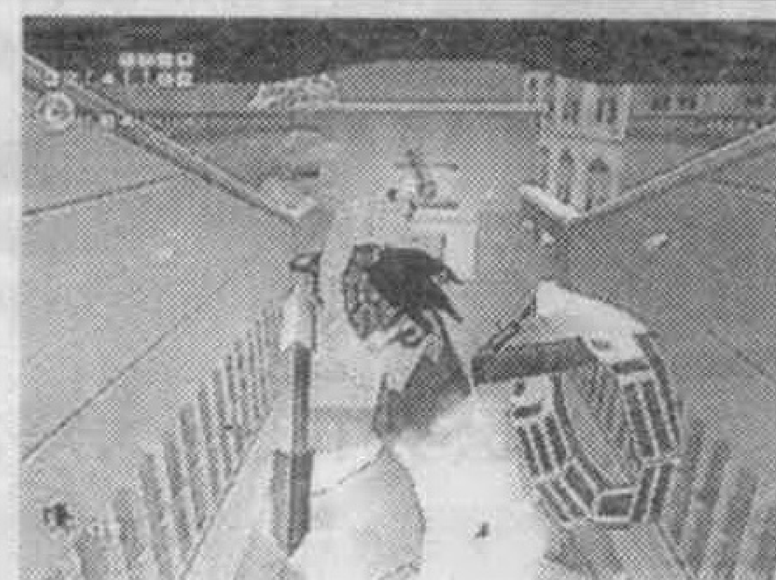
外型冷酷的影子刺猬，她的一切均是未知。显然，在本作中她将是索尼克的最强对手，并且持有神秘的特殊能力“カオスコントロール”，欲征服世界的她怀着绝对狂野的邪恶之心登场！

一身黑色的“黑暗之影”目前都还是谜团。



黑暗之影 SHADOW

说你酷你就酷——索尼克



拥有世界上最快速度的刺猬——索尼克，一直是正义的象征，在本作中其主角地位也绝对不会被撼动。在体验版中他那翻身腾越的本领已经再度让我们领略到了他的无敌魅力，不愧是主角呀！



高傲冷俊针刺鼹鼠——纳寇斯



好像经常与索尼克过不去的纳寇斯是一个比较孤高的角色，为了找回失散的宝石而不停奔波，虽然与索尼克比试后总是输，不过其还是与索尼克较着劲儿。当然，他们彼此有时也是战友，不知道在本作中纳寇斯会有什么表现！



新登场的蝙蝠罗姬，从中裕司的言谈中可以感觉到她将是本作中的重要角色。在造型方面也是非常的妖媚。一身靓丽打扮的她取代了一代中唯一的女角色艾米，成为了本作中的女角色。据SPIKE预测，罗姬将有可能成为本作中的人气角色，对于罗姬在本作将有什么样的表现，绝对值得期待！



蝙蝠罗姬 ROUGE

飞行泰欧斯

蛋头罗伯尼克

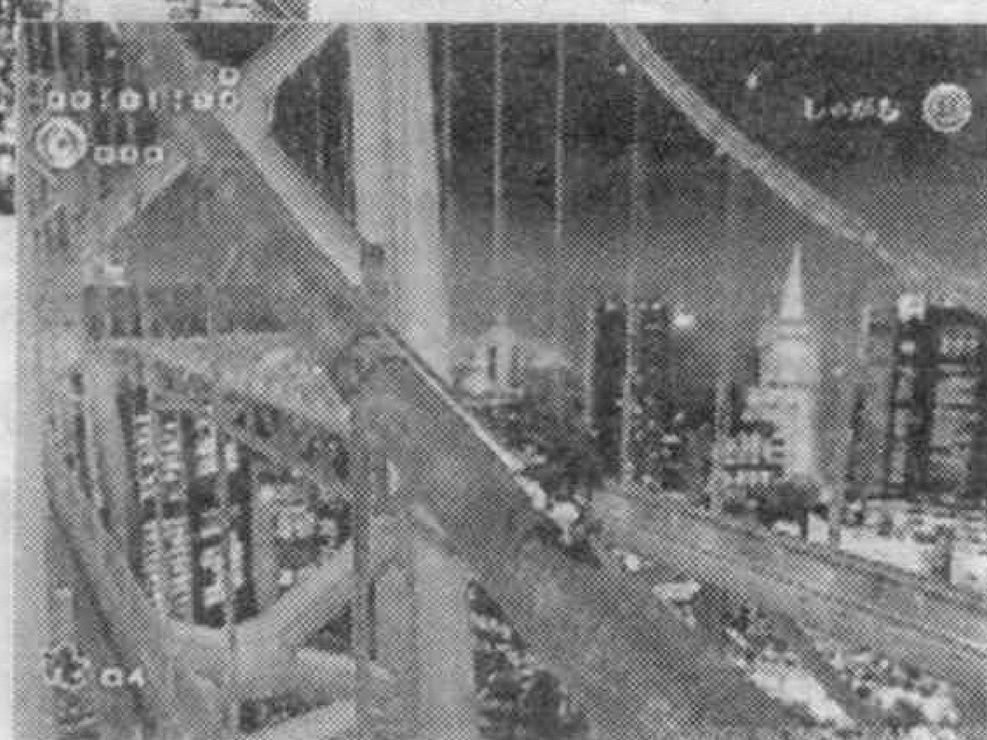


狐狸

萝卜

罗伯尼克与泰欧斯在本作中均有机器人乘坐，看来这回他们有一场恶仗要打。而泰欧斯难道不再利用自己的两条尾巴飞行了吗？相信不会的。从目前公开的影象看，泰欧斯所乘的就是他的那架爱机，可以变形成机器人了，真是很奇妙，还会有什么新变化吗？看来只有在游戏发售后才能够知晓了。而罗伯尼克向来是坐在机器人中的，这回也不例外，难怪他的身体那么的肥胖呢！意欲创造历史上最高峰的动作游戏的确令人很“困惑”呀(笑)！





←↓什么叫大魄力？看看图片你就了解了。左图是标志性的空中大弯道，在一代中已经得见；下图是黑暗之影在大吊桥上滑行。这种游戏真是太华丽了！



曾经的失败 如今的豪迈

不知读者中是否有玩过土星版的《死亡火枪》呢？是否有为土星上《死亡火枪》呕吐呢？现在重现江湖了的《死亡火枪》在 NAOMI 上表现不错，要在 DC 上强悍推出，会有怎样表现呢？

责编/365

死亡火枪 OX

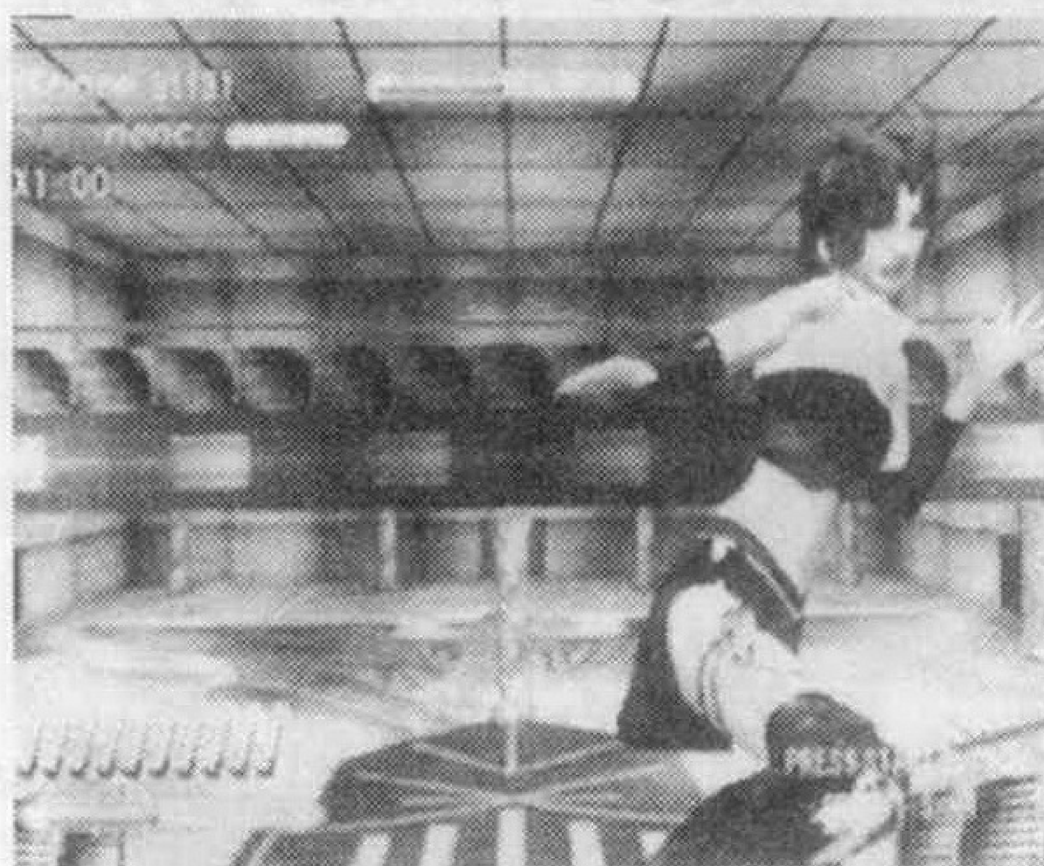
~デスクリムゾン OX~

DC 厂商：ECOLE SOFTWARE 类型：STG 发售日：2001.5.10

是 DC 的最后希望？抑或是致命一击！

ECOLE SOFTWARE 社长真锅贤行表示，《死亡火枪 OX》是为了纪念 DC 停止生产。

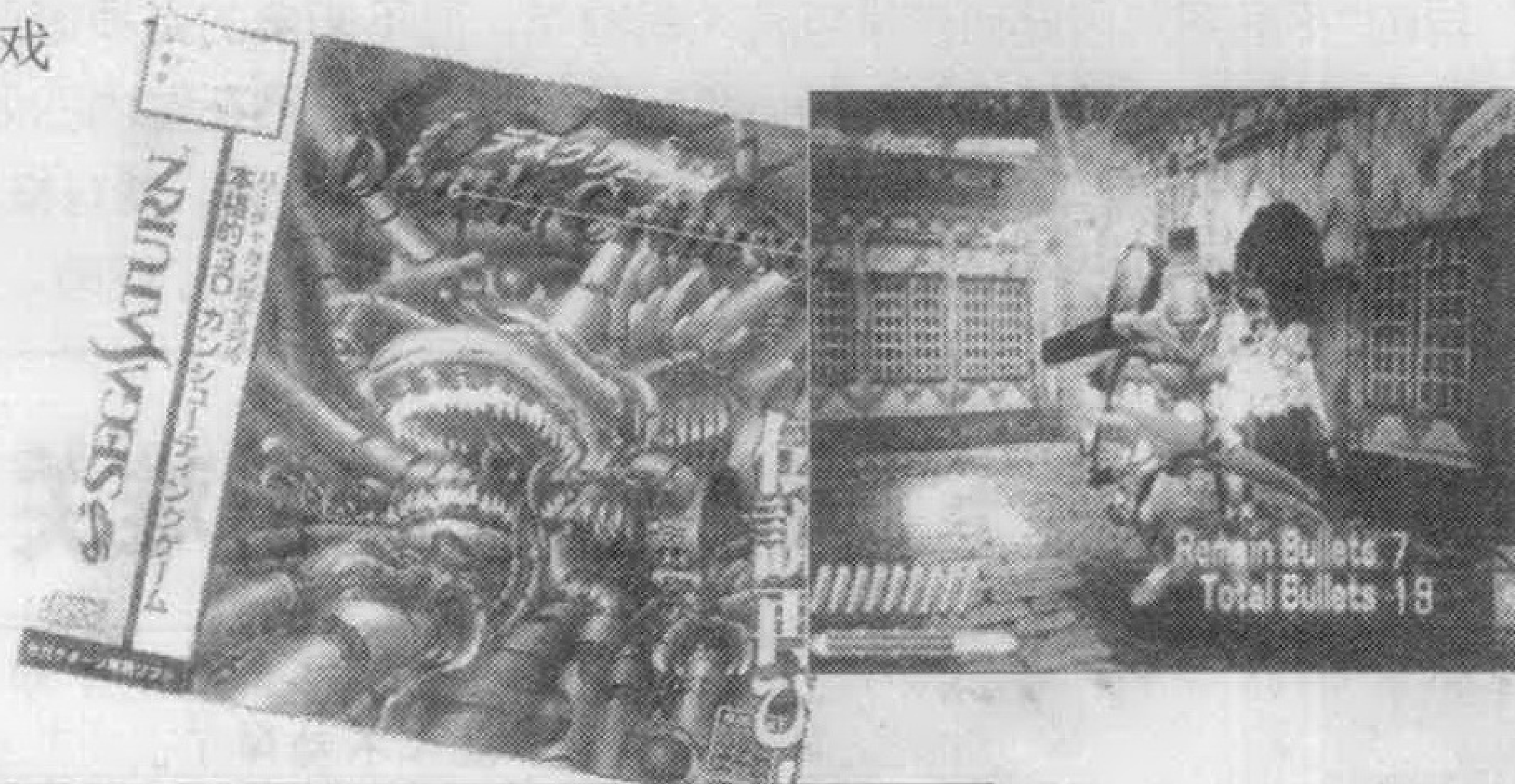
它会让玩家对 DC 重新燃起希望，还是对 DC 彻底失望呢？



不管 E 社长真锅先生这些慷慨激昂的言辞是发自肺腑，还是自做噱头，反正对于已经处于没落阶段的 DC 和 DC 玩家来说，有这样一款在街机上表现不凡的作品移植到 DC 上，好歹可以多一种选择了吧，何况 DC 上能够支持光线枪的优秀游戏实在够少。

街机品质优良，但移植版《OX》与街机版"2"之间可算是大相径庭。系统将更符合家用机对耐玩性的要求，而且故事情节也将大不同，好在主人公未变，所以两作的联系性还很强。当然，在画面的精彩上也是力求更进。

不知您是否玩过 SS 版的《死亡火枪》。在土星末期推出的她的确获得了"不菲"的评价——在日本土星游戏排行榜上，SS 版《死亡火枪》以平均分 1.0909(满分 10)得了个倒数第一。但这倒成了本作的一个宣传要点？如何大幅超越前作，将是值得所有 DC 玩家瞩目的内容。



"死亡火枪 OX"是为了纪念 DC 停售



——这次的移植发表，再度出人意料。

真锅：这次为了纪念 SEGA 硬体光荣撤退（笑）。不对、不对，应该说是为了报答 SEGA 长久来对 ECOLE 的照顾。如果在这种时候，我们不做些什么的话，好像显得不够义气。而且，我们花了 1 年的时间在琢磨"死亡火枪 2"，很希望能让所有玩家看看这 1 年的成果。

——具体的变化是什么？

真锅：系列前作一直给人"拼命射击"的印象，但我们希望它不只是个拼命射击的游戏。因此，此作追加弹药模式。体验这个模式时，《死亡火枪》的游戏方式将有一百八十度的转变。而且，从另一个角度来看，这个模式是最适合用来比赛分数的模式。更何况，一味拼命射击，指头也是会累的。

——SEGA 为了证明 SEGA 的软件最强，开始朝多平台发展；《死亡火枪》是否也会为了证明自己是世界最凶软件而登陆他社硬件呢？

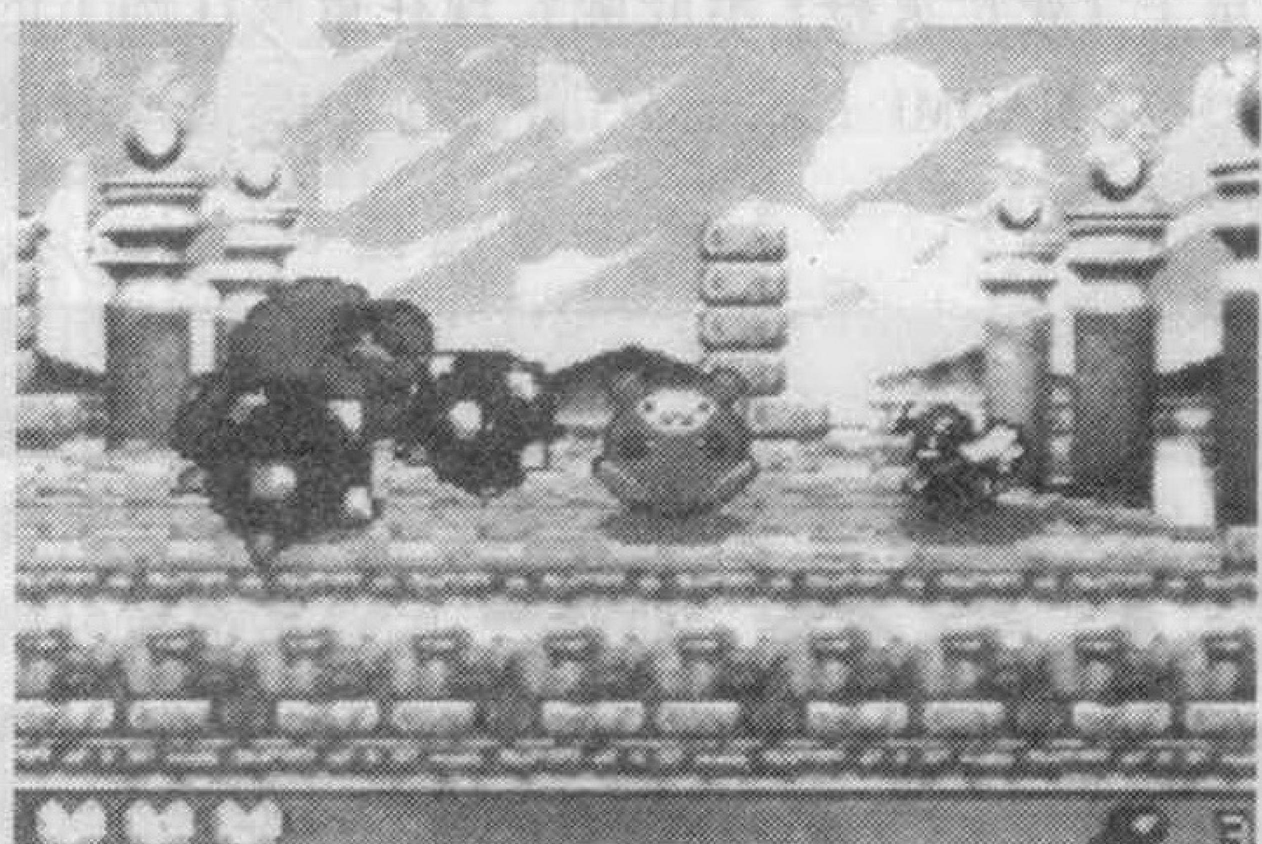
真锅：你是指那个黑色硬件吗？坦白说，这次的《死亡火枪》已经调整到一定程度，若在 TEXTURE MEMORY 少于 DC 的那个黑色硬件发售，恐怕很难维持品质。

——这还真令人遗憾。话说，这次的故事好像是系列总结，整个展开应该会令人惊呼连连吧！

真锅：故事的确是在此作告一个段落。不过，由于此作描绘的世界跟"2"稍稍不同，故事是在不同的世界中划上句号。从某个角度来看，死亡火枪就像我的毕生巨著，我希望以各种不同的表现方式来呈现它的魅力。时间轴相同，但世界不同——这就是"死亡火枪 OX"的世界。

——最后，请总结游戏内容。

真锅：应该算是很普通吧（笑）！不过，里面当然也凝聚了 ECOLE 特有的毒气和多彩设计，敬请期待。



于不思议之国展开惊险冒险

责编天语

这款以简单的操作与充满游戏性的故事获得好评的 ACT 大作除了在 PS2 版上推出系列新作外，还将在 GBA 上与大家见面。和以往一样，使用"风之玉"攻击敌人或是作为移动的立足点的轻快操作性依然健在！而本作这次更注重解谜要素，要怎样去破除充满悬疑的难关，就要考验玩家技术与头脑的灵活性喽！

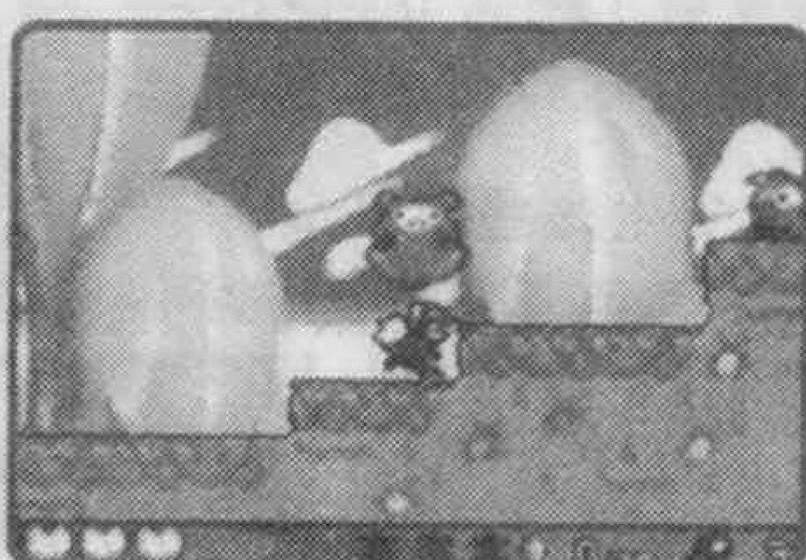
风之克罗诺亚

风のクロノア ~梦见の帝国~

GBA | 厂商:NAMCO | 类型:ACT
发售日:2001 年内预定

充满着刺激与不可思议风格的动作游戏，在 GBA 登场！

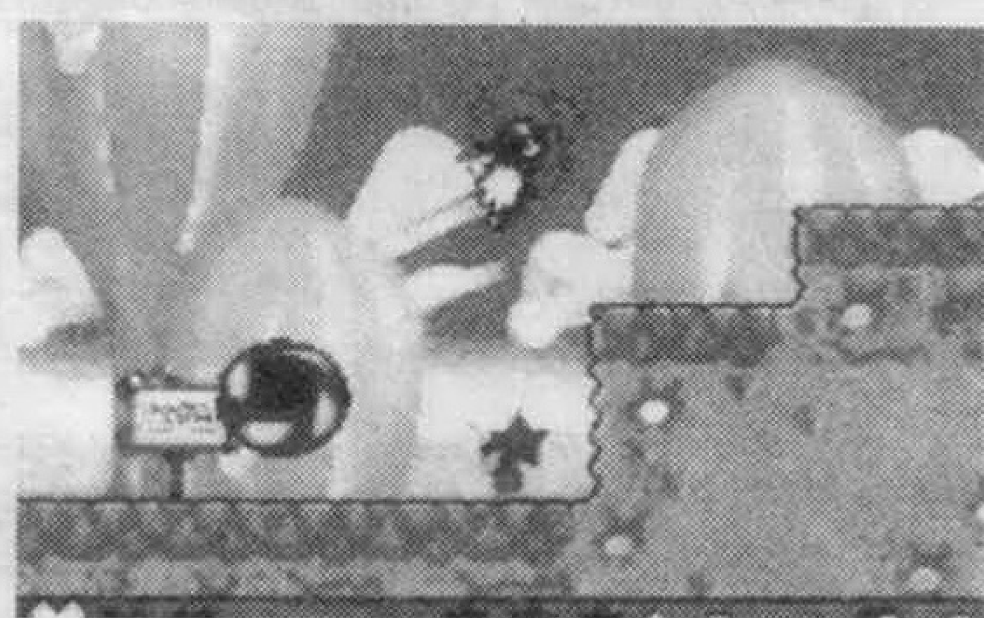




这次的故事发生在一个帝国里，由于国王吉立亚斯患了奇异的"不眠病"，因此他禁止所有人民睡觉。而不知情的克罗诺亚就这样被抓，并面临了处刑的危机。后来国王以打倒在国内四处作乱的四只怪兽作为交换条件，克罗诺亚才免于一死。就这样，克罗诺亚与伙伴咻波一起为了取回人民的睡眠而展开了冒险。

破解各式各样的机关或是谜题是"克罗诺亚"系列的乐趣与特色之一，利用各种垂吊着的装置物或是出现在画面上的装置品来通过这些地方。即使是两段跳跃也无法过去的地方，一样可以利用风之玉或是画面上的机关来通过！

这次的主机舞台共有四种，而每一个舞台自第四关起解谜要素就变得很重要了哦！对首领战的时候，风之玉是不管用的，动点脑筋找出敌人的弱点吧！



↑什么机关这么厉害？

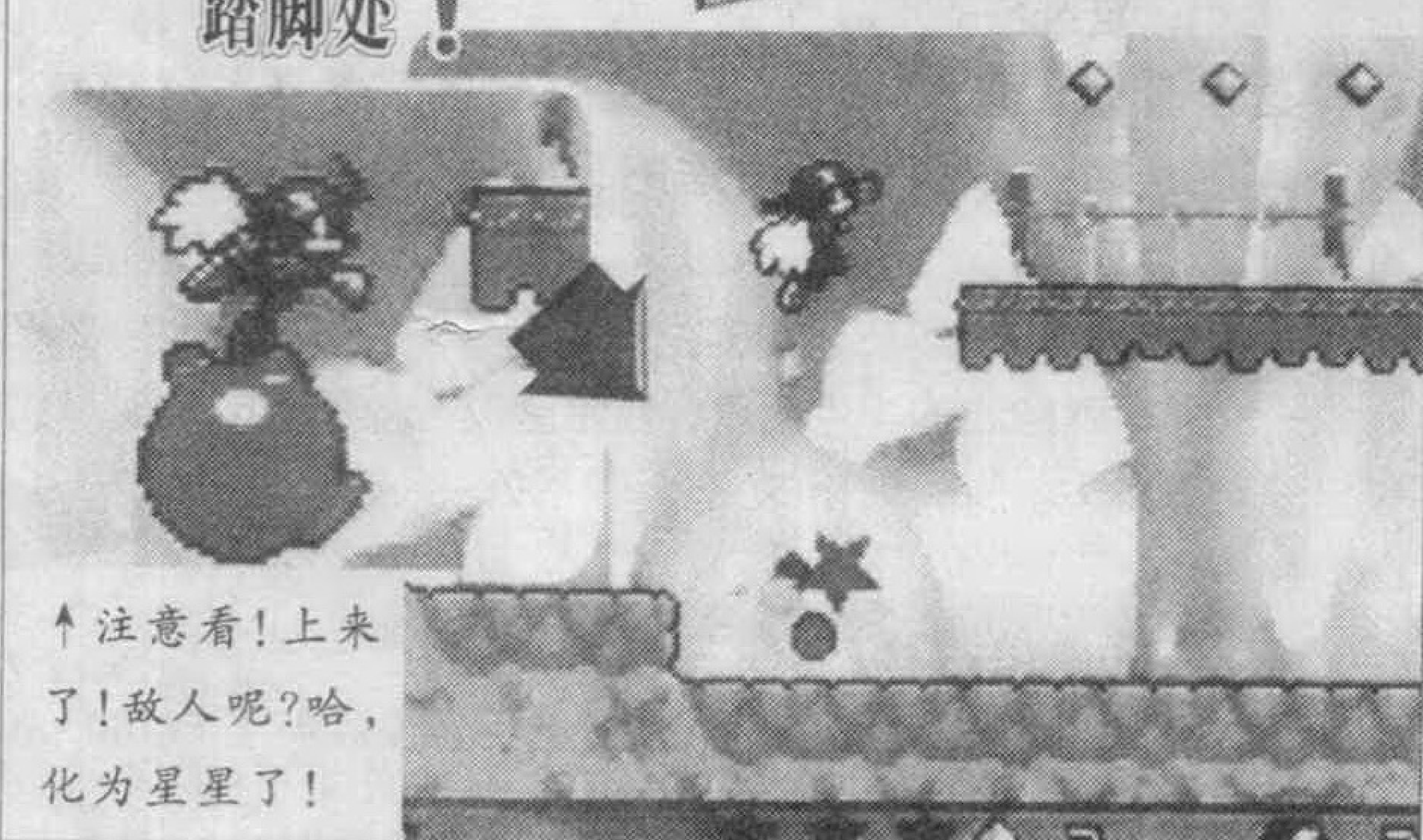
活用"风之玉"来通过各种的难关！



←被风之玉打中了的敌人不动弹了。

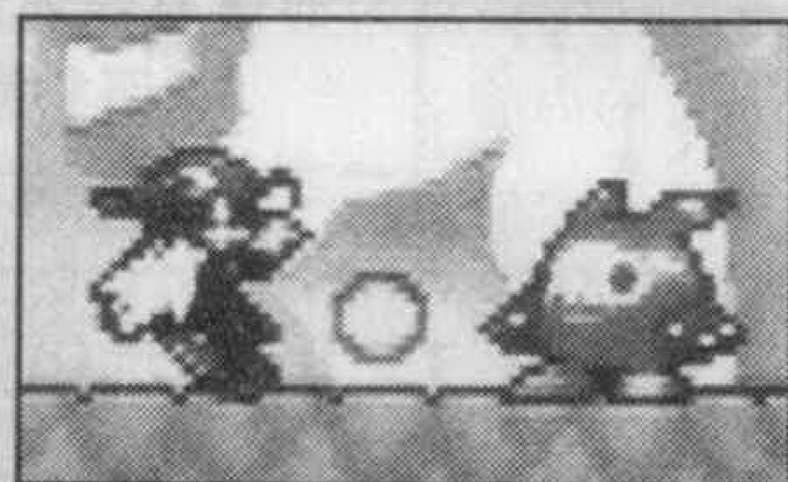
↑很巧妙的一个动作……

敌人就是踏脚处！



↑注意看！上来了！敌人呢？哈，化为星星了！

利用风之玉与二段跳前进！



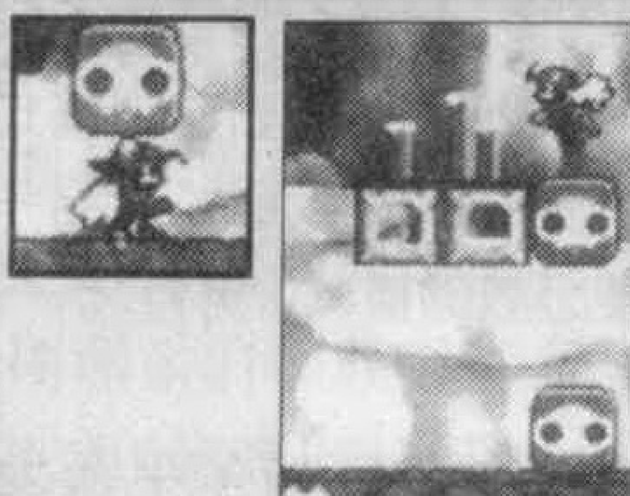
被风之玉膨胀起来的敌人是不会攻击克罗诺亚的，这时就要立刻将它当作二段跳跃的立足点，或是作为攻击其他敌人的武器。请利用这个基本的操作，在充满高低差的世界里自由奔驰吧！

二段跳能取到钥匙？



通常放置着钥匙的地方都不是那么容易就可以到达的。这时候利用两段跳跃的技巧就很重要。图片是把膨胀中的敌人抓着，在跳跃中再按一次跳跃键就会利用敌人当作踏台跳的更高。用这方式来取得钥匙，打开紧闭的大门！

二段跳都无法通过？



虽然说应用二段跳跃的地方很多，但万一出现了连两段跳跃都上不去的地方怎么办？这时不要急，看看附近有没有箱子或是石头，将它们堆在想要跳跃的地方作为舞台，再从箱子上做二段跳跃就可以爬到更高的地方了。要动脑筋哦！



零点爆炸新闻：

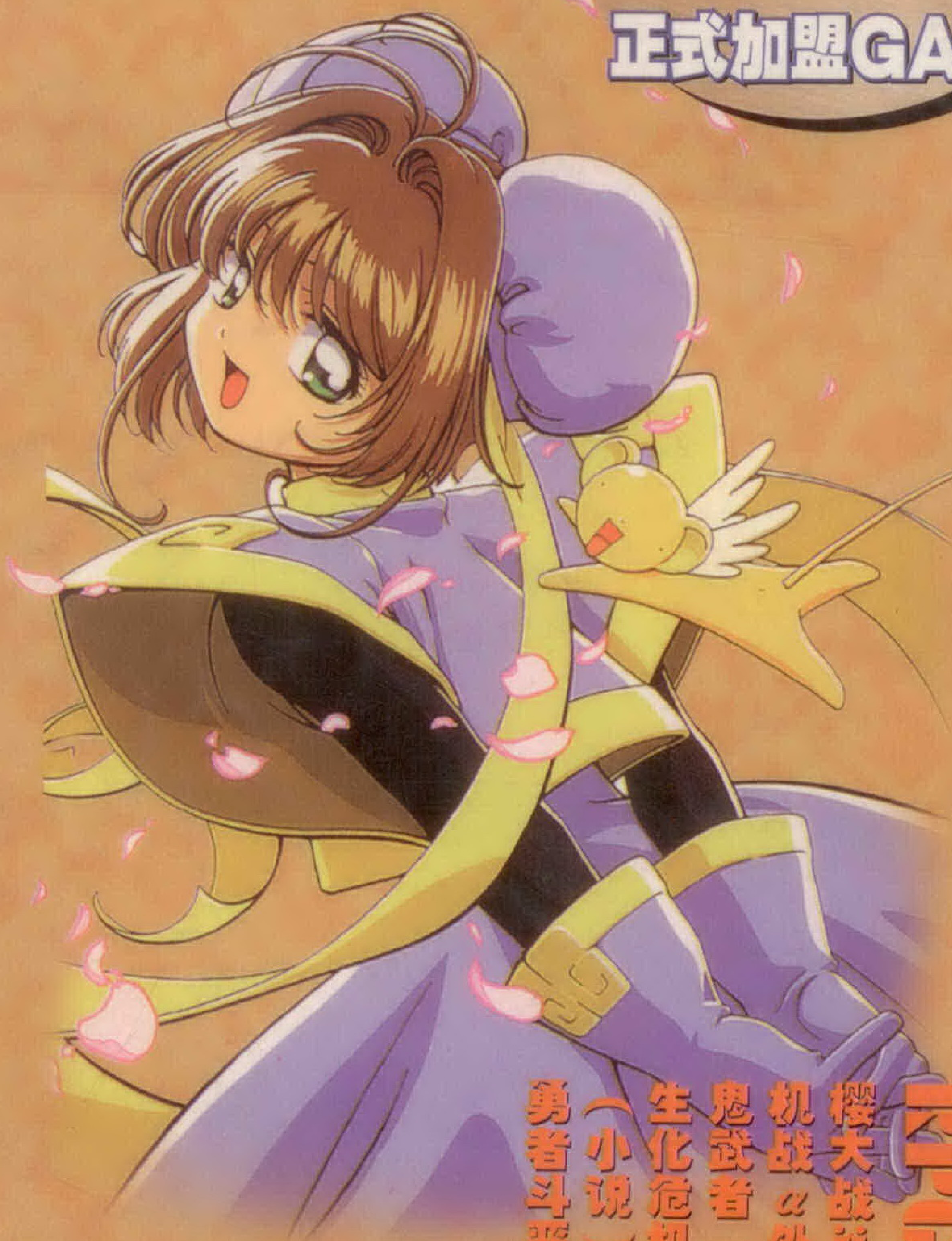
★ GAMECUBE宣布延期
任天堂旧病复发

★ 世嘉召开股东大会
正式加盟GAMECUBE

特别企划

GBA超酷特辑

格斗必杀特辑



菜鸟速递通

- PS2 模拟公园2001
- PS2 梦幻骑士2
- PS2 寂静岭2
- PS 盗墓者5
- DC 索尼克冒险2
- DC 死亡火枪OX
- GBA 风之克罗诺亚

菜鸟作战室

- 幻想传说 GBC
- 梦幻之星 DC
- RPG工具4 PS
- 樱大战3·MPS全解 DC
- 机战α外传（上）PS
- 鬼武者 PS2
- 生化危机·代号维罗尼卡（小说）DC
- 勇者斗恶龙7 PS

ISBN 7-204-05151-3
G·1138 定价：7.50元